



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

RODRIGO HIPÓLITO DOS SANTOS

**O MAL DA IMAGEM (?) E AS ESTRATÉGIAS DE APROPRIAÇÃO EM
“MOUCHETTE.ORG”**

VITÓRIA
2015

RODRIGO HIPÓLITO DOS SANTOS

**O MAL DA IMAGEM (?) E AS ESTRATÉGIAS DE APROPRIAÇÃO EM
“MOUCHETTE.ORG”**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Centro de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Teoria e História da Arte, na área de concentração Estudos em História, Teoria e Crítica da Arte.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Angela Maria Grando Bezerra.

VITÓRIA

2015

Dados Internacionais de Catalogação-na-publicação (CIP)
(Biblioteca Central da Universidade Federal do Espírito Santo, ES, Brasil)

Hipólito, Rodrigo, 1987-
H667m O Mal da Imagem (?) e as estratégias de apropriação em
 “Mouchette.org” / Rodrigo Hipólito. – 2015.
 200 f. : il.

Orientador: Angela Maria Grando Bezerra.
Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Federal do
Espírito Santo, Centro de Artes.

1. Cibercultura. 2. Arte e tecnologia. 3. Apropriação (Arte). 4.
Colaboração artística. 5. Pós-humanismo. I. Grando, Ângela. II.
Universidade Federal do Espírito Santo. Centro de Artes. III. Títu-
lo.

CDU: 7

RODRIGO HIPÓLITO DOS SANTOS

**O MAL DA IMAGEM (?) E AS ESTRATÉGIAS DE APROPRIAÇÃO EM “MOU-
CHETTE.ORG”**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Centro de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Teoria e História da Arte, na área de concentração Estudos em História, Teoria e Crítica da Arte.

Aprovada em de de 2015.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Angela Maria Grando Bezerra.
Universidade Federal do Espírito Santo
Orientadora

Prof. Dr. Erly Milton Vieira Junior
Universidade Federal do Espírito Santo

Prof. Dr. Erick Felinto de Oliveira
Universidade do Estado do Rio de Janeiro

AGRADECIMENTOS

A realização deste trabalho somente foi possível por conta de alguns apoiadores e parceiros.

Agradeço à professora Angela Grando, por me orientar, incentivar e confiar em meu trabalho, não apenas nesta pesquisa, mas durante boa parte de minha trajetória acadêmica.

Agradeço à minha família, por aceitar, mesmo sem compreender, minhas ausências em momentos importantes e meus discursos por vezes pouco ponderados. Cada linha que escrevo hoje é o reflexo de uma fortaleza materna, do arrojo e competência de minhas irmãs e dos profundos debates com meus irmãos.

Lembro também dos amigos e amigas, que me ouviram tantas vezes entre a meia noite e o raiar do dia. Agradeço imensamente à Maria Angélica Pedroni, por abraçar minha repentina presença e auxiliar num cotidiano quase tão acelerado quanto ela.

Agradeço à Fabiana Pedroni, pelo apoio incondicional, mesmo nas decisões mais difíceis, pelas leituras, revisões e discussões, por me fornecer energia conceitual, poética e sentimental e por suportar docemente meus dias mais ranzinzas.

Agradeço, enfim, à secretaria do PPGA-UFES, nas pessoas de Karina Pereira Mathias e Natália Correa, pela presteza e pela compreensão necessárias a resolução de trâmites que sempre me escapam e à CAPES, pelo financiamento da pesquisa.

Depois de copiar o mais que podia, deitava-se, antecipadamente se regozijando a pensar no dia seguinte. "Que lhe ofereceria Deus para copiar amanhã?"

Gógol, "O Capote".

O projeto mais satânico jamais concebido por um homem germinou em sua alma e ele o executou em seguida com um ardor pavoroso. Começou a comprar tudo que a arte produzia de melhor. Após pagar muito caro por um quadro, ele o levava cuidadosamente para casa e se atirava sobre ele como um tigre para o estraçalhar, fazendo-o em pedaços, pisoteando-o enquanto dava gargalhadas de prazer

Gógol, "O Retrato".

Dedicado à Ariadne, Mizu e Momiji, por me mostrarem diariamente
como é bom ser outra coisa além de humano.

RESUMO

A partir da proposição artística “Mouchette.org” (1996), de autoria de Martine Neddam, esta dissertação trata de características da *net.art* voltadas para o compartilhamento e a interatividade. É nosso interesse melhor compreender as transformações ocorridas nas representações pessoais ligadas à produção artística após a disseminação do acesso à internet. Quais são e como ocorrem os processos que permitem a sobrevivência de uma proposta de arte pautada na mediação de interfaces digitais e aparelhos programados, como é o caso de “Mouchette.org”? Quais as consequências amplas do mútuo traspassamento entre o humano e os aparatos técnicos? Como pensar esse trabalho de arte que se efetiva na encenação de personas virtuais? Essas perguntas compõem parte de uma trama, na qual se cruzam as ideias de tecnoimagem, aparelhos programados, “máquinas pensantes”, interatividade, incorporação, ser humano como *cyborg*, natureza-cultura, encenação de sujeitos multifacetados e produção poética na internet. Cada um desses pontos possui sua rede de autores, dos quais destacamos a compreensão de Vilém Flusser sobre tecnoimagens, a superação das dicotomias natureza/cultura e orgânico/sintético, por parte de Bruno Latour, e a concepção de Lúcia Santaella do humano como ser da técnica, condensada na ideia de *cyborg*.

Dessa trama, extraímos o sentido flusseriano de *Homo Ludens*, como o sujeito detentor de “tecno-imaginação”. O “tecno-imaginador” seria o jogador, capaz de deliberar sobre os dados disponíveis para fazer surgir informação improvável, nova. O ato de deliberar do jogador em “Mouchette.org” se dá em conjunto com a mútua incorporação entre aparelho, programação, persona virtual, sujeito multifacetado e informação. A união dos conceitos de deliberar e incorporar fornece o óculo através do qual enxergamos as estratégias de apropriação próprias das formas de arte baseadas na internet. De modo amplo, com o estudo de “Mouchette.org”, intentamos construir conteúdo crítico a respeito da demonstração e do desmonte do mundo percebido e erigido através de aparelhos e programas cada vez mais complexos.

Palavras-chave: Mouchette.org. *Net.art*. Deliberação. Incorporação. Apropriação.

ABSTRACT

From the artistic proposal "Mouchette.org" (1996) authored by Martine Neddam, this dissertation deals with net.art features focused on the sharing and interactivity. It is our interest better understand the transformations that occurred in personal representations related to artistic production after the spread of internet access. What are and how they occur the processes that enable the survival of a proposal of art based in the mediation of digital interfaces and devices programmed, as is the case of "Mouchette.org"? What are the broad consequences of mutual crossing between the human and technical devices? How can we to think this work of art, that effective itself in staging of virtual personas? These questions composes part of a plot in which cross each the ideas of tecnoimage, programmed devices, "thinking machines", interactivity, incorporation, human as cyborg, nature-culture, staging of multifaceted subject and poetic production on the internet. Each of these points has its network of authors, of which we highlight the comprehension of Vilém Flusser about tecnoimages, the overcoming of the dichotomies of nature/culture and organic/synthetic, by Bruno Latour, and the conception of Lucia Santaella about the human as Being the technique, condensed in idea of cyborg.

Of this weft, we extract the flusserian sense of Homo Ludens, as the subject that is the holder of "techno-imagination". The "techno-imaginer" would be the player, able to deliberate on the data available to elicit improbable information. The player's act of deliberating, in "Mouchette.org", happens in conjunction with the mutual incorporation between device, programming, virtual persona, multifaceted subject and information. The union of the concepts of deliberating and incorporate provides the spyglass through which we see the appropriation strategies of art forms based on the internet. In broad terms, with studying of "Mouchette.org", we aim to build critical content about the demonstration and the dismantling of a world perceived and erected through devices and increasingly complex programs.

Keywords: Mouchette.org. Net.art. Deliberation. Incorporation. Appropriation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Avatar de Mouchette. Martine Neddham, “Mouchette.org”, 1996.....	23
Figura 2. Página inicial de “Mouchette.org”. Martine Neddham, 1996.	24
Figura 3. Printscreem de “stripped penis”. Martine Neddham, “Mouchette.org”, 1996.....	29
Figura 4. Printscreen de “Miniatures of the Heroic Period”. Olia Lialina, 1998.	37
Figura 5. Printscreen de “squelette”. Martine Neddham, “Mouchette.org”, 1996.	49
Figura 6. Printscreen de “Fan”. Marine Neddham. “Mouchette.org”, 1996.	51
Figura 7. Printscreem de “Flesh and Blood”. Martine Neddham, “Mouchette.org”, 1996.....	52
Figura 8. Printscreen de “Fanshop”. Martine Neddham. “Mouchette.org”, 1996.....	53
Figura 9. Diagrama de relação entre ciência de Boyle, política de Hobbes e prática laboratorial.....	68
Figura 10. Imagem enviada ao autor por “Mouchette.org”	81
Figura 11. Imagem enviada ao autor por “Mouchette.org”	82
Figura 12. Imagem enviada ao autor por “Mouchette.org”	83
Figura 13. Imagem enviada ao autor por “Mouchette.org”	83
Figura 14. Imagem enviada ao autor por “Mouchette.org”	84
Figura 15. Imagem enviada ao autor por “Mouchette.org”	85
Figura 16. “Cat”, Martine Neddham. Mouchette.org. 1996.	95
Figura 17. “Cat”, Martine Neddham. “Mouchette.org”. 1996.	96
Figura 18. “Cat”, Martine Neddham. “Mouchette.org”, 1996.	97
Figura 19. “m.org.ue”, Martine Neddham. “Mouchette.org, 1996.....	98
Figura 20. “Index of /collection”	98
Figura 21. “On the Internet, Nobody Knows You’re a Dog” (cartoon).	106
Figura 22. “Dead Fly”. Martine Neddham. “Mouchette.org”, 1996.	109
Figura 23. “fly/tellme”. Martine Neddham. “Mouchette.org”, 1996.	110

Figura 24. "fly/how". Martine Neddham. "Mouchette.org", 1996.....	110
Figura 25. "Lullaby for a dead fly". Martine Neddham e Marc Bloom. "Mouchette.org", 1996.	111
Figura 26. "Suicide Kit". Martinne Neddham. "Mouchette.org", 2007.....	118
Figura 27. "Suicide Kit". Martine Neddham. "Mouchette.org", 2007.....	119
Figura 28. "To Be Or Not To Be Mouchette?". Martine Neddham. "Mouchette.org", 2007. .	120
Figura 29. "My boyfriend came back from the war". Olia Lialina, 1996	123

LISTA DE QUADROS

Quadro 1. Comparativo entre as artes telemáticas das décadas de 1980-90	34
Quadro 2. Diferenças entre a "cultura antiga" e a "cultura atual", segundo Alcalá	42
Quadro 3. Bases da Constituição Moderna e afirmações do Não-moderno, segundo Latour..	77
Quadro 4. Atos abstrativos da proposta de história da cultura de Flusser.....	89

SUMÁRIO

1 A NUVEM, O COPO D'ÁGUA E O CYBORG SONHADOR	12
2 "MOUCHETTE.ORG" E O DESTINO ENCOBERTO	21
2.1 Por que Mouchette não morre?	21
2.2 Sempre quase treze	23
2.3 "Mouchette.org": proposta morta, página viva?	31
2.4 O destino encoberto	47
3 O LABORATÓRIO DE APARELHOS PROGRAMADOS	58
3.1 Conversas com a "Clark-Nova"	58
3.2 Conversas de Laboratório	63
3.3 Conversas sobre carne sintética	78
3.4 Conversas teóricas sentimentais	100
4 A NUVEM DE PERSONAS MÚLTIPLAS	106
4.1 Ecos dos assassinatos de uma mosca	106
4.2 Ser ou não ser uma nuvem	112
4.3 Um <i>Cyborg</i> nebuloso e desconfiado	124
4.4 A direção das nuvens	133
5. DELIBERAR, INCORPORAR E APROPRIAR	145
5.1 Imagem desejosa e o brinquedo do jogador	145
5.2 Herança da "Família das Imagens Técnicas"	153
5.3 Colaboração como Substância da Proposta de Arte	161
5.4 Nuvens que evocam fantasmas	169
5.5 Deliberar, Incorporar, Apropriar	174
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	182
REFERÊNCIAS	186

1 A NUVEM, O COPO D'ÁGUA E O CYBORG SONHADOR



Quase trinta anos de caminhada e a estrada não acaba. Desde o começo a extensão desse espaço foi grande demais para abarcarmos numa relação lógica com as paisagens as quais estávamos habituados a observar. Pensamos que fosse algo parecido com o mar. Ledo engano. Estamos a nos desfazer no meio de um balé ritmado por uma ópera rap com *samples* pinçados de um paiol de quinquilharias indizível, erguido para estocar a tensa alegria das últimas três décadas.

Subitamente, notamos que as tentativas de evasão do palco, sobre o qual o espetáculo avança, são inviáveis. Não apenas aderimos desengonçadamente à dança e incentivamos mais os dançarinos a acelerarem os passos, como nos esquecemos de que esse tablado se estende indefinidamente (ou até nossa última célula executar seu *gran finale*, a fatídica síntese de energia).

Olhamos para os lados, na tentativa de entender porque nossos braços se afastam tanto do corpo. Eles se esticam e se perdem na distância, mas sentimos quando as pontas dos dedos tocam os gatilhos de milhares de fuzis simultaneamente. Isso é assustador e duvidoso, pois as armas só podem ser tão reais quanto as atrocidades sem cheiro exibidas em nossas paredes holográficas. Fechar os olhos pouco adianta. A escuridão não sobrevive à realidade luminosa que emana da condensação de partículas numa canção qualquer. Reconhecemos bem a voz e sentimos a vibração das cordas vocais. Mas estamos calados. “*I felt that I could have [written the song], so the fact that it was already written was kind of a technicality*” (BAUMBACH, 2005), ecoa outra voz e novamente afirmamos que poderia ser nossa.

Olhamos para baixo a procura do chão e esse é o último susto. Não pode haver chão. Somos levados por novo sopro e as partículas que acreditávamos serem um corpo sólido, com mãos, braços, pernas, olhos e personalidade, espalham-se entre outras nuvens de partículas. Vez ou outra, sentimos e reconhecemos circunstâncias condensadas por uma sorte de cruza-

mentos. Mas se desejamos dominar os fortuitos, já deveríamos de ter percebido as razões pelas quais encarnamos naturalmente a conjugação plural.

Indivíduos? Espécies? Sujeitos e objetos? Não. Apenas variações de intensidade, dispersões e condensações de nuvens. Cansamos de lutar contra o diagrama indecifrável de sobreposições do que acreditamos ser nossa persona e do que determinamos que seja o Outro. As fronteiras entre essas duas particularidades, assim como as separações entre natureza e cultura, orgânico e sintético, humanos e não-humanos, são fragilmente circunstanciais. Agora somos um, depois somos muitos, e no meio disso podemos nem mesmo ser.

Quando insistimos sobre a possibilidade de determinação de nossa subjetividade integral, somos como o dramaturgo Caden Cotard, em “*Synecdoche, New York*” (KAUFMAN, 2008), somente percebemos os riscos de observarmos a nós mesmos quando somos obrigados pela lógica do roteiro a considerar a opinião de todos os outros olhos que observaram essas personagens. Eles estão em nós, aqueles olhos, aquelas canções, aquelas telas luminosas, opiniões, cacoetes, a velocidade com a qual nossa voz chega até Pequim e retorna com uma resposta traduzida em imagens, todos esses não-humanos, estão em nós.

Cada um desses Agentes reais é uma nuvem de partículas que ocasionalmente se condensa e nos faz acreditar ser concretamente apartada de nós. Talvez as outras nuvens também acreditem que são sólidas o suficiente para não atravessarem a tela quando olham intensamente a cortina de pixels se abrir.

Máquinas, humanos, dados, proposições, cultura e natureza executam esse atravessamento como nuvens levadas pelos ventos informacionais. Essa talvez seja a maneira mais eficiente de descrever os processos de apropriação numa paisagem comunicacional de um mundo codificado, os quais arriscamos abordar nestas páginas. Esses primeiros parágrafos expressam o início da tomada de consciência de uma personagem multifacetada, habitante da realidade pós-internet. Essa personagem pode ser qualquer um.

Sem adicionar a arte como aglutinante dessa mistura, tudo se assemelha a um enredo desprovido de fechamentos possíveis. Durante o passeio pelo caminho que aqui trilhamos, as formas de arte baseadas na internet serão o motor da engenhoca de engrenagens dissolvidas que descrevemos acima como um espetáculo de nuvens dançantes. Falaremos sim de apropriações realizadas sob um cobertor poético tecido com códigos sem dimensão em sistemas complexos de aparelhos programados.

Se esta pesquisa fosse proposta há vinte anos, arrastada pela força repentina da correnteza disseminadora do acesso generalizado à internet, provavelmente esta introdução apresentaria perguntas sobre o destino da autoria, a era da exacerbada reprodutibilidade técnica, o hipertexto como meio e a imaterialidade do ciberespaço. Assim, ater-nos-íamos a dúvidas hoje soçobradas por uma geração de artistas para a qual essas ideias são como a disputa entre John Needham e Lazaro Spallanzani para os atuais geneticistas.

Post-internet artists ironize authorship using hokey watermarks and computer voiceovers in video essays — the rebellious gesture of "I can do this too" by artists who hold little reverence for their '90s net.art predecessors. And why should they? What has the formalist browser-based work of white men and women pecking at their computers in 1996 have to do with me? Your canon was Dada, Warhol and Duchamp; mine is Cantopop, Pokémon and young boys performing cover songs. Why make art that looks like, and responds to, art that is over forty years old? Why not make art that responds to online things that matter to me now? (CHAN, 2014, p. 111)

Apesar do peso dessas palavras, as formas de arte baseadas na internet não atiram às moscas as experiências de um passado recente. Mesmo o termo pós-internet não significa um ultrapassamento da internet ou uma cisão de qualquer espécie. Trata-se de uma indicação aparentemente simples: pós-internet são realizações ocorridas após a integração da internet ao cotidiano da humanidade. Se observarmos construções de arte *online* de meados da década de 1990, muitas poderiam transmitir um sentido de inocência dos artistas em relação às redes. Isso talvez se dê por conta da rapidez com que a internet se transforma de um covil de estudiosos, militares e entusiastas em uma creche para crianças de todas as idades.

Escolhemos tratar aqui com estratégias utilizadas entre o início dessa popularização e a ironia dos realizadores pós-internet. Sob a designação *net.art* encontram-se numerosos entendimentos de como ser expressivo através de interfaces gráficas, codificações traduzíveis para várias mídias e a “quase” ausência de controle institucional na era da comunicação instantânea. Não utilizamos essa designação para além da década de 1990, por aceitar que o aparecimento da internet móvel, o apoio de grandes museus, galerias e financiamento público, junto da dispersão da vida *online* pelas demais atividades do dia-a-dia, constituem um contexto substancialmente diverso do encontrado entre o aparecimento dos primeiros *browsers* gráficos e a explosão das “redes sociais”.

Net.art diz respeito a um movimento atual, porém fugaz. Como afirma José Luis Brea (2003, p. 53), “*El net.art no pertenece a nuestro tiempo. De la misma forma que habitan nuestra época múltiples formas pertenecientes al pasado, el net.art ha atravesado nuestros días tan solo como humilde heraldo de un tiempo por venir.*” Desse modo, podemos afirmar esse movimento como algo incompleto e que mais se interessou em apontar para um tempo vindouro, do que em marcar canonicamente um período. As fronteiras desse movimento e suas consequências são ainda tão nebulosas quanto as nuvens do nosso balé introdutório.

Seria confortável, porém suspeito, se pudéssemos delimitar nossos interesses de análise ao ponto de apresentar, desde a primeira linha, um objeto identificável e as ferramentas conceituais utilizadas na sua dissecação. A dança de agentes impalpáveis que incorporam e dispersam partículas de outros agentes é real. Os elementos que nos dão corpo e personalidade, os mecanismos através dos quais produzimos novos elementos e os pedestais e molduras institucionais com os quais cerceamos essas produções são tão rarefeitos e instáveis quanto qualquer químico transurânico.

No sentido oposto, seria também suspeitamente confortável, caso não identificássemos objetos e ferramentas. Nosso título, como quase todo o título, é um indicativo direto, porém desviante. Dividido em duas partes, “O Mal da Imagem (?)” e “Estratégias de Apropriação em ‘Mouchette.org’”, esse título mantém ambas em suspenso e ao mesmo tempo as reúne através de uma interrogação. A parte menos ortodoxa provavelmente seja a que antecede a interrogação, tanto por ressaltar uma dúvida quanto por dar a impressão de algum juízo de valor. No entanto, essa provavelmente se mostrará a contraparte menos propensa a estrondos.

O “Mal da Imagem” não diz respeito a qualquer sentido de imagem ruim, negativa, degenerativa ou contrária a bondade. Não convidamos vilões para nossa ficção. O “Mal da Imagem” referencia algo que se alastrou entre nós, como uma epidemia, síndrome ou mania, que nos domina e continua a se proliferar sem que saibamos lucidamente o como e o porquê. Se o domínio das imagens representa ou não uma queda, essa seria uma dúvida muito à frente das que aqui foram cultivadas.

As imagens se alastram sobre tudo que denominamos cultura e entre nós e todo o Agente que sublinhamos como “eles”, a imagem irá se interpor. Não duvidamos do domínio das imagens. Nossas interrogações recaem mais para qual espécie de imagem exerce esse domínio e quais as relações entre ela e os processos de realização de um trabalho de arte alicerçado na virtualidade dos códigos e das personas após o aparecimento da internet.

Na margem oposta dos parênteses, a segunda parte de nosso título aparentaria um direcionamento mais certo e passível de interpretação objetiva. Surge um termo razoavelmente repetido em teorias de vários campos, a “apropriação”, que desemboca num suposto objeto de estudo. Por isso, é importante ressaltar que não seguiremos qualquer “indexação” de estratégias de apropriação. As possibilidades serão apresentadas durante o correr do texto e poderão mesmo receber determinações, definições e nomenclaturas. Mas, isso não significa a constituição de uma lista de estratégias que poderiam ser encontradas sob o “ponto x”, caso se acompanhasse um mapa.

Pensar em qualquer espécie de facilitador, como descrições para o reconhecimento de processos artísticos atuais, seria contraditório com princípios assumidos há muito tempo pela “arte contemporânea”. Assim como não mais é possível reconhecer uma obra de arte pela sua forma, também não seria possível cercear de maneira tão rígida processos e conceitos manejados para a constituição de propostas poéticas.

A não linearidade de nossa escrita é parte integrante do campo no qual decidimos trabalhar. A dicotomia causa/consequência e o tempo cronológico foram deixados no cabideiro logo a entrada. Por diversas vezes trataremos de um tempo em que vivemos, das tecnologias mais atuais, enquanto em outras passagens estaremos há poucos anos de distância, tecnologicamente falando. Não nos preocuparemos com os desacertos do anacronismo, pois nossa época apresenta temporalidades variadas e instáveis o suficiente para nos tirar a pretensão do tradicional viés histórico. O surgimento de novas tecnologias e relações com aparatos complexos reconfiguram nosso posicionamento com relação ao que chamamos forçosamente de passado recente. Do mesmo modo, a mirada para esse passado recente somente pode ocorrer de maneira sincera ao considerar a pregnância do presente. Por essas razões, observamos as tendências “posteriores” ao nosso principal objeto de estudo e permitimos que o pensamento crítico transpasse os nós e os fios que cruzam esse objeto.

No capítulo “‘Mouchette.org’ e o destino encoberto”, apresentamos o trabalho de *net.art* com o qual construímos um diálogo para disparar a maior parte dos raciocínios encaixados ao longo do texto. Sua contextualização nos permite compreender os motivos amplos e específicos para o surgimento, o desenvolvimento e o ocaso da *net.art*. Abordamos as consequências significativas para um trabalho de *net.art* que se mantenha disponível para o público mesmo após o período áureo de seu movimento. Desenvolvemos também a pergunta pelos

modos como os espectadores se relacionam com uma proposta de arte pensada para a internet e acessível, sumariamente, por aparelhos eletrônicos e interfaces gráficas.

No capítulo intitulado “O Laboratório de Aparelhos Programados”, aprofundamos o eixo de discussão aberto no capítulo anterior. Pensamos as conversas entre seres humanos e máquinas como agentes com vozes pareadas, numa realidade que não se baseia em diferenciações como natureza/cultura, natural/artificial, orgânico/sintético ou ciência/política. Nesses pensamentos ganharemos a companhia das ideias de Bruno Latour, Lev Manovich, Vilém Flusser, William Burroughs, David Cronenberg, Julian Stallabrass e Roy Ascott.

Em “Nuvem de Personas Múltiplas”, abordamos a encenação de sujeitos multifacetados através da análise de alguns elementos do trabalho de *net.art* que nos serve de disparador. Sem abandonar o pareamento entre as vozes de humanos e não-humanos, desenvolvido no capítulo anterior, desenhemos a figura do *cyborg* como própria para lidar com o atual estado de mútua incorporação entre orgânico e sintético. Nessa parte da trajetória recebemos auxílio das conjecturas de diversos autores, dentre os quais se ressaltam os nomes de Lúcia Santaella e Derrick de Kerckhove.

Em “A direção das nuvens”, mergulhamos na construção desse *cyborg*, anteriormente comentado, e nos mecanismos de interação que promovem a incorporação entre objetos técnicos e o humano. Donna Haraway, Gilbert Simondon e Catharine Jones nos auxiliam na aquisição de parâmetros para a visualização desses mecanismos e na demarcação da relevância de seu entendimento para a análise de trabalhos de arte baseados na internet.

Já em nosso último capítulo, nomeado “Deliberar, Incorporar e Apropriar”, procedemos ao cruzamento desses três conceitos. Sobreponemos o poder de deliberação do *Homo Ludens* de Vilém Flusser, como jogador detentor de “tecno-imaginação”, com a mútua incorporação entre sistemas complexos e sujeitos multifacetados, retirada das ideias de Lúcia Santaella. No interior desse cruzamento, localizamos a *net.art* como herdeira de uma “família das imagens técnicas”. Por fim, apresentamos a apropriação nas formas de arte baseadas na internet como fruto da colaboração de espectadores-agentes que dão substância a propostas poéticas.

É justo ressaltar a importância das palavras de Vilém Flusser para a reunião dessas ideias. Não seria possível lidar de maneira competente com o extenso diagrama que constitui o presente texto sem a base dada pela distinção entre imagens tradicionais e imagens técnicas,

o sentido de jogador como sujeito que delibera sobre dados disponíveis ou os conceitos de aparelho e programa.¹

Comparemos as estratégias de apropriação na arte baseada na internet com a queda de uma gota de tinta azul num copo de água. Como resultado, não teríamos um copo de água com uma gota de tinta azul, mas sim um copo de água azul. O que permite essa experiência e sua observação é o recipiente que contém o solvente e passa a conter a mistura. O nosso copo, nosso limite permissivo, é formado pelos aparelhos programados e suas imagens sintéticas. Dentro das qualidades desse recipiente, não somos mais um copo com água frente ao bombardeio de uma gota de tinta, somos frutos de incorporações: *cyborgs*. “A questão de saber se a máquina é ou não humana está, evidentemente, de todo resolvida, ela não o é. Só que é preciso também saber se o humano, no sentido em que o entendem, é assim tão humano” (LACAN, 2004, p. 12).

Margareth Morse (1994) inicia seu famoso texto com a pergunta pelo que os *cyborgs* comem. O que perguntamos é similar, porém com interesses diversos: Os *cyborgs* sonham com...?

Pense que anexamos ferramentas ao nosso modo de ser desde que somos humanos. A linguagem pode ser considerada a primeira dessas ferramentas, por mais primária que tenha sido. As ferramentas servem para comunicar, para informar. Informar=colocar forma sobre a matéria. Matéria = ύλη = a madeira guardada para ser tornada coisa pelo marceneiro (FLUSSER, 2013, p. 23). Comunicar é informar coisas, no caso da linguagem, informar circunstâncias.

Sob essa ótica, a ideia de “homem natural” é uma falácia. O limite dos nossos corpos foi vencido ao pronunciarmos o primeiro som conectado com um fenômeno, apenas pelo fio de ouro que é nossa vontade de significar. Nunca mais nos livramos dos vestígios deixados por cada etapa (tentativa) de aprimoramento da comunicação. De maneira geral, há de se perceber que não existem diferenças consideráveis entre a fala e uma alavanca. Ambas contratam, a linguagem e a alavanca.

Falar nos designou um caminho, poder erguer pesos insustentáveis para nossos primeiros braços, ou derrubar frutas que nossas primeiras mãos não alcançariam, ou cortar a carne

¹ No caso de Flusser, contamos com boa quantidade de material originalmente escrito em português. Já ao lidarmos com autores ainda não traduzidos, ressaltamos desde já a opção em manter citações e conceitos no idioma original. Tal opção justifica-se pela complexidade do trabalho de tradução, que aumentaria o risco de interpretações equivocadas.

fibrosa que nossos primeiros dentes rejeitariam, esses poderes também designaram caminhos. Desejamos/necessitamos de uma fruta, mas não a alcançamos. Tomamos de um galho longo e derrubamos a fruta. Num segundo momento, não importa a necessidade nem o desejo, derrubamos a fruta porque podemos. Todas as outras possibilidades que não envolveriam a tomada daquele instrumento são impensáveis.

As ferramentas nos definiram, lapidaram, programaram e nos alimentaram. Então, sabemos uma das coisas que certamente os *cyborgs* comem: mecanismos de informação. Além disso, provavelmente possuem preferências por alguns temperos. A tecnologia digital tem incrementado o recheio já há algumas décadas. Os gostos mais vanguardistas tem experimentado introjetar toda a sorte de sinais para comunicarem-se mais confortavelmente não apenas com os sujeitos-máquinas, mas com os objetos inteligentes e mesmo com aqueles que ainda não se manifestaram.

Na prática, jamais houve uma máquina puramente sintética nem um ser humano puramente orgânico. Nós vivemos “com” a tecnologia. Jamais existiu ser humano sem tecnologia. Continuamos a estender nossos braços, dedos, pernas, unhas, olhos e cada vez mais nossa cognição. O processamento de dados realizado pelos computadores não é algo externo a nós, é parte de nós. A computação é uma extensão de nossa capacidade de processamento. Encontramos modos mais eficientes de preservar e acessar a memória que a repetição baseada na efemeridade da fala ou espacialidade da escrita linear.

Se isso tudo funciona? Tão bem como a linguagem sempre funcionou: cheia de remendos, recortes, apagões e alergias. A todo o momento nossas mais novas mãos deixam os copos caírem. Descobrimos, depois, a falta de certa enzima na digestão que afeta fortemente nossa coordenação motora. Uma vez ao ano precisamos trocar as lentes dos óculos por conta de alguns pixels mortos ou porque algum distraído fincou um garfo na tela. Deslocamos o pulso ao abrir o vidro de azeitonas escuras sem carço simplesmente por não sabermos exatamente como segurar a tampa. Nossos joelhos falham no último degrau da escada e morremos pela queda, apenas por não ter lido corretamente as instruções do fabricante, que diziam para não ficar sentado mais de oito horas por dia.

Tudo funciona muito bem. Melhor que isso, só com um *design* baseado em um código que se autoestrutura na dependência das circunstâncias. Felizmente sabemos que isso é algo muito parecido com o famoso DNA. O código que não informa circunstâncias, mas sim as delibera.

Nós, *cyborgs*, sonhamos com circuitos sangrentos.²

² Parte desta introdução foi publicada como “Porta sem aldrava IV”, em <http://notamanuscrita.com/2014/08/26/porta-sem-aldrava-iv/>.

2 "MOUCHETTE.ORG" E O DESTINO ENCOBERTO

2.1 Por que Mouchette não morre?

Essa dúvida nos perseguirá através das próximas páginas. Junto a ela, diversas outras perguntas podem emergir ou retornar rastejantes a procura de uma solução, uma resposta que as permita repousar com justiça. Tais perguntas dificilmente encontrarão a concretude enganosa de alguma definição indubitável. Costuma funcionar assim para as chamadas “humanidades”. Pesquisas sociais, culturais, históricas, filosóficas e artísticas sofrem vitaliciamente do ataque de mortos-vivos sem cabeça travestidos de perguntas, incógnitas, hipóteses inverificáveis e discursos opinativos. Eis que a palavra “questão” torna-se um bordão irremediável para os cientistas sociais, comunicólogos, teóricos da arte, artistas e acadêmicos das ciências humanas de modo geral. Uma pesquisa científica necessita de uma questão para começar a diferenciar-se da literatura.³

Embora não se saiba exatamente o que vem primeiro, se o objeto de estudo ou a dúvida sobre ele, possuir uma questão e um objeto possibilita a escolha de um ângulo de observação confortável. A partir dessa observação adequada o pesquisador possuiria elementos para dispor sobre a mesa em diálogo com seus “colegas” e dessa conversa retirar uma hipótese.

Nesse ponto a maioria dos observadores encontra-se cansada, entediada e impingida por seu desânimo a procurar outra entidade ou fenômeno que lhe proporcione maior prazer na observação. No entanto, seria exatamente com a criação desses primeiros diálogos que o caminho para a aventura se abriria. A pesquisa em humanidades está muito próxima de uma conversa interessada, repleta de segundas e terceiras intenções. Com uma ou mais hipóteses e diversas vozes a sussurrar-lhe críticas, cedo ou tarde o pesquisador notará que não é mais o objeto de estudo que se movimenta e se modifica para dificultar sua apreensão. A confusão se

³ « *Le chercheur doit s'obliger très rapidement à choisir un premier fil conducteur aussi clair que possible, afin que son travail puisse débiter sans retard et se structurer avec cohérence. Ce point de départ n'est que provisoire, il a en effet de fortes probabilités d'évoluer par la suite puisque par définition, une recherche est quelque chose qui se cherche. Mais la formulation de cette question de départ reste cependant une étape obligatoire, qu'il faut se résigner à accomplir. Cette question doit permettre au chercheur d'exprimer le plus exactement possible ce qu'il cherche à savoir, à élucider, à mieux comprendre* » (QUIVY; VAN CAMPENHOUDT, 1995, p. 35).

forma porque seu objeto parece estar em todos os lugares e tomar uma nova aparência a cada mirada.

Esse pesquisador é como um louco preso em um labirinto e apaixonado por uma jovem que observou por meses através de uma pequena fresta na parede. O louco já era capaz de descrever minuciosamente cada movimento, atividade diária e trejeitos da jovem quando se prestou a dividir o segredo com os demais presos. Sem esperanças de abandonar o labirinto, o único detalhe que lhe faltava aos olhos era o rosto da jovem. Com o espírito aquecido pelos incentivos dos companheiros de prisão, o louco passa a movimentar-se por toda a extensão do cárcere, a procura de algum ângulo que lhe permitisse estar de frente para a jovem em algum momento do dia.

Após meses de obsessão infrutífera, o louco determina um ponto exato e escava um pequeno furo na parede. Através daquele furo, durante um curto tempo e em apenas um dia da semana, a jovem caminha naquela direção e encontra-se de frente para o louco. Infelizmente tal satisfação é tão duradoura quanto menor for a curiosidade. Logo um colega de cela planta a semente de noites insones ao perguntar, despretensiosamente: e qual o nome dela?

Pesquisar em humanidades é passear pelas possibilidades até deparar-se com o ponto de vista mais adequado. Essa afirmação certamente não é das mais acalentadoras num universo habituado com a inquisição. E por mais justa que seja a frustração, para a pergunta “você tem certeza?”, a única resposta categórica é “não”.

Não há certezas nestas páginas, embora haja uma pergunta e algo muito parecido com uma hipótese. Perguntamos por que Mouchette não morre? E após o tédio das primeiras observações e encontrar a fresta mais adequada através da qual vislumbrar seu rosto, cogitamos que Mouchette não morre porque continua a ser “usada”.

Não pergunte ainda com qual propósito, de que modo ou quem a “usa”. Afinal, vocês ainda não foram apresentados. Esses pontos talvez apareçam, mesmo que desfocados, no correr das palavras. Valeria perguntar de imediato sobre a validade da “questão”, pois, como dito acima, nela estão incutidas perguntas suficientes para desdobrarem nosso caminho em uma miríade de destinos.

É possível que algo ou alguém não morra? A imaginação permite que sejam construídas ficções nas quais uma entidade permaneça e prossiga indefinidamente. Se há maneiras mais eficientes e gratificantes de estar no mundo além de imaginá-lo, além do ato da ficção,

difficilmente permitiriam a saciedade da experiência de comunicar esse mundo. Assim, como resposta, poderíamos dizer que basta imaginar algo ou alguém que não morra. De fato, parece complicado imaginar uma entidade que “jamais” morra. Morrer e voltar para morrer novamente e voltar novamente soa mais provável.

Nesse raciocínio “dobrável”, a confusão sob a qual essas primeiras linhas atiram nosso objeto de estudo pode vir a esclarecer-se. À diante, Mouchette será devidamente apresentada, descrita e questionada da maneira como podemos encontrá-la ainda hoje.

2.2 Sempre quase treze ⁴



Figura 1. Avatar de Mouchette. Martine Neddam, “Mouchette.org”, 1996.
Fonte: <mouchette.org>.

⁴ Parte do conteúdo deste subcapítulo foi publicado como “A deliberação e o destino encoberto” (HIPÓLITO, 2014c).

Esta é Mouchette. Ela está para completar treze anos desde 1996. A imagem abaixo é da página de entrada do *website* que mostra as coisas que ela tem feito. Através do endereço *mouchette.org* podemos ter acesso aos registros do que ela gosta, de sua biografia, atividades de seus fãs e comércio de seus trabalhos de arte. Pois, Mouchette se diz uma artista residente em Amsterdã. E para demonstrar seu profissionalismo, a menina disponibiliza também seu currículo e os textos publicados sobre ela.

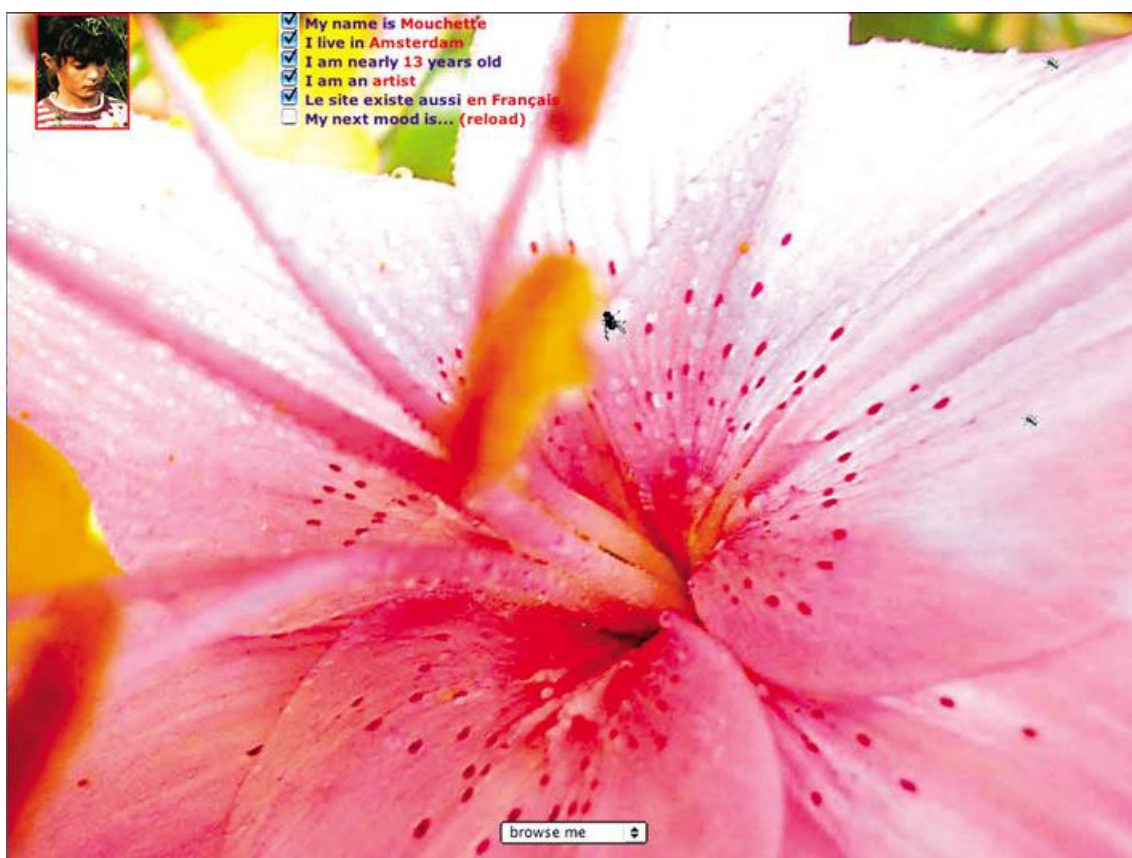


Figura 2. Página inicial de “Mouchette.org”. Martine Neddam, 1996.⁵
Fonte: <mouchette.org>.

A página inicial apresenta uma imagem de flor com moscas a andar sobre as pétalas. Tudo aponta para um recorte improvisado, uma composição que remete ao amador e ao infantil. As moscas se movem, mas não como em um vídeo e sim como em uma animação lenta e composta por poucos quadros. A sobreposição das figuras de mosca a imagem da flor, por ser

⁵ Na parte superior da imagem encontram-se as primeiras informações relativas à fotografia localizada no canto esquerdo: “☐ My name is Mouchette. ☐ I live in Amsterdam. ☐ I am nearly 13 years old. ☐ I am an artist. ☐ And this is my shop. ☐ Le site existe aussi en Français. ☐ My next mood is... (reload)”. Cada palavra escrita com a cor vermelha na imagem indica um botão de acesso para outras páginas.

desprovida de passagens de cor, lembra recortes em papel. Animação quadro a quadro, figuras sem sobra, recortes e cores foscas criam um aspecto artesanal entre o proposital e a falta de manejo.

No canto superior esquerdo da *homepage* surge o rosto de uma menina que poderia muito bem estar para completar treze anos (Figura 1). De cabeça baixa, com o que parece ser uma camisa listrada e uma mecha de cabelos caindo sobre a orelha, a figura romântica se perderia entre autorretratos corriqueiros. Não os retratos da época em que chamávamos o “fotógrafo da cidade” para capturar as crianças endomingadas, pois Mouchette abre sua página em 1996. Nesse momento já não haveria estranheza no fato de uma criança produzir imagens, assim como o aparecimento repentino e simultâneo da imagem em várias telas não causaria espanto na maioria.

Ao lado desse pequeno quadro com o rosto, algumas informações apresentadas no formato de questionário indicam que a menina é uma artista, seu nome é Mouchette, tem quase treze anos e mora em Amsterdã. Há também um botão de atalho pra sua loja virtual. Somos informados de que a página existe também em francês e por último um botão para alterar o “estado de espírito” da suposta artista.

Ao acionar o botão “*reload*”, a imagem de fundo é trocada por outra imagem de flor e as moscas (*mouche*) permanecem. O som que acompanha a *homepage* indica o teor de parte do conteúdo veiculado em “Mouchette.org”. Por vezes as imagens de flores com tonalidades amenas são acompanhadas por gemidos agudos que poderiam ser de uma criança de treze anos. Em outros momentos ouve-se o som de sorrisos infantis. A tentativa de sexualizar o áudio é constrangedora por ser extremamente teatral.

Mas, apesar desse empenho, não parece ser uma página profissional bem construída. As imagens são em baixa definição e a animação das moscas é algo exageradamente artificial. Isso, em 1996, talvez fosse um atestado de amadorismo, embora a maioria das páginas na *web*, mesmo as empresariais, não possuisse grande requinte técnico. Na verdade, a abertura de um endereço *online* já seria uma bela proeza para uma suposta artista de doze anos de idade, próxima de completar treze. Sob esse prisma, estaríamos diante de uma construção estranhamente complexa. De todo modo, apresenta recortes e colagens toscos o suficiente para terem sido escolhidos por uma criança dessa idade. Se todo o trabalho foi realizado pela criança ou não, permanecemos temporariamente sem resposta. Se a página diz ser composta por uma artista, tendemos a pensar que os conteúdos conterão obras de arte, ou referências às obras de

arte. Aceitamos, assim, que esse endereço guarda a coleção de trabalhos da artista de Amsterdã, Mouchette.

A *homepage* não traz muitas alternativas para o usuário além dos botões presentes no questionário. Através deles se inicia a exploração. Na medida em que o usuário aciona os atalhos a partir da *homepage*, textos, áudio, imagens e sons surgem como referências pouco consistentes da vida e da obra da artista adolescente.

As páginas que se abrem com os botões do questionário pouco variam, apesar da experiência com os atalhos modificar-se com o tempo de acesso. Inicialmente a imagem que representa Mouchette permanece a mesma a cada retorno a *homepage*. Ao acessar os botões, o usuário encontra a imagem da suposta residência da artista, sua loja (agora desativada), um questionário de *feedback* com perguntas curtas e a possibilidade de enviar perguntas para a menina. Porém, por vezes a imagem no canto superior da tela pode ser trocada por outras figuras e os links redirecionarem o usuário para páginas diversas daquelas visitadas pela primeira vez.

Além dos botões localizados na parte superior da *homepage*, uma pequena seta, mais abaixo, abre nova gama de possibilidades. Vinte novos links permitem, ao explorador dos trabalhos de Mouchette, encontrar situações que vão de sua galeria em Tóquio as sete canções sem letra gravadas por ela.⁶ Cada uma das páginas abertas poderá possuir atalhos e permitiriam ao usuário “se perder” em imagens, sons, vídeos e animações, os quais, supostamente, estariam ligados à pequena holandesa.

De fato, a hipertextualidade de “Mouchette.org” parece servir diretamente ao propósito de levar o usuário numa exploração da vida e da obra da artista pubescente, porém, sem lhe permitir determinar os rumos da aventura. Cada *link* faz surgir no ecrã conteúdos que tanto põem em dúvida a veracidade do que é dito quanto aumentam o envolvimento. Do breve currículo de realizações⁷ até “pinturas” com intervenção digital de extrema inocência e pouco valor estético,⁸ a vida de Mouchette é apresentada ao “navegante”.

⁶ Os endereços inseridos nos atalhos para “*m.org.me, 7 songs, dead fly, lullaby, cat, flesh&blood, suicide kit, birthday, trademark, film quiz, fan-club, secret, dummy, fan shop, about me, paintings, triple x, Tokio*” estão localizados, na maioria das vezes, como extensões do endereço *mouchette.org*. Alguns endereços podem encaminhar o espectador para páginas externas e mesmo abrir janelas independentes.

⁷ <<http://mouchette.org/cv/>>

⁸ <<http://mouchette.org/paint/paint3.html>>

Muitos desses caminhos parecem sem saída e realmente assim seriam, não fosse a requisição de contato direcionada ao usuário do *website* através de questionários e formulários de *feedback*.⁹ Mouchette responde e faz perguntas. E-mails personalizados são enviados aos usuários receptivos, isto é, aqueles que inscrevem seu endereço de e-mail nos formulários e prestam-se para possíveis diálogos com a jovem artista.

A quantidade de páginas e redirecionamentos é bastante vasta para ser detalhada aqui, de todo o modo, será possível nos determos com mais atenção em alguns dos conteúdos mais à frente. Felizmente, nosso interesse em “Mouchette.org” não está no mapeamento de sua estrutura. Tal mapeamento nos mostraria um *website* muito parecido com os demais, provavelmente mais simplório. Tampouco parece ser lucrativo julgar a qualidade estética dos materiais apresentados ou o simples fato de estarmos diante da página-perfil de uma estranha e problemática menina de 12 anos que insiste em não envelhecer.

É curioso como a proliferação de endereços pessoais na *web*, adensada pela gratuidade dos *weblogs*, tornou a apresentação gráfica das páginas tão carregada e repetitiva que a limpeza textual, a simplicidade e a crueza de “Mouchette.org” ganham o tom de algo especial. Com exceção da página aberta pelo botão “*about me*”, no menu inferior da *homepage*, não encontramos uma profusão de elementos textuais e imagens fotográficas rotineiras, mas sim recortes de imagens e indicações vagas. Tal limpeza, por mais simplória que aparente ao primeiro olhar, difere do costumeiro atrativo visual dos endereços comerciais. “Mouchette.org” se parece com o que hoje encontramos em páginas de artistas, embora seja mais fácil entrar em contato com Mouchette.

Após essa breve descrição do *site*, nossa pergunta inicial pode voltar à tona através de algumas informações não disponibilizadas pela artista mirim. Devemos dizer, de imediato, que a menina Mouchette não possui quase treze anos desde 1996. A garota estacionou nessa idade em 1937, quando Georges Bernanos publicou “*La Nouvelle Histoire de Mouchette*” (2011). No livro, simultaneamente carregado de um lirismo infantil e de um seco realismo, acompanhamos dois dias na vida da acanhada e inocente Mouchette. Após sofrer humilhações na escola, cuidar da nova criança de sua mãe doente e suportar o comportamento agressivo do

⁹ <<http://mouchette.org/fan/fanpage.html>>

pai contrabandista bêbado, a heroína “com o mal nos olhos”¹⁰ se aproximará de um caçador local e será estuprada antes de decidir pela morte.

A desagradável história foi levada ao cinema pelo diretor francês Robert Bresson (1967). No Brasil, o filme de Bresson recebeu o título de “Mouchette, a virgem possuída”. Vale dizer, no caso dessa tradução, que há duas possibilidades: o tradutor não leu o livro e tampouco viu o filme, ou possuía um elogiável senso de humor. Pois, no livro de Bernanos, o nome de Deus é citado continuamente e o autor, por não julgar seus próprios personagens, permite que o leitor construa uma ideia da menina Mouchette como uma jovem afetada pelo demônio.

O cinema e o nome de Bresson tornaram a história de Mouchette razoavelmente conhecida. Por essa razão, quando a página “Mouchette.org” foi aberta em 1996, com a fotografia de uma criança cabisbaixa, a informação de que possuía quase treze anos e as referências a suicídio e sexo apontaram imediatamente para o filme de Bresson. Um pequeno problema surge dessa apropriação, o que levou a viúva de Bresson a entrar com processo para a retirada de algumas das referências diretas (LUINING, 2004). Ainda assim, a página permaneceu *online*.¹¹

Um segundo problema dizia respeito às ligações entre uma menina de doze anos, sexo, erotismo, suicídio e arte. É certo que tais ligações já estavam presentes no livro de Bernanos e no filme de Bresson. No entanto, como veremos mais a frente, as diferenças na relação do público com o livro, o cinema e uma página da internet são suficientes para tornar a última mais palpável, ainda que menos material. Por ora, sem a necessidade de compreendermos o funcionamento da tecnologia digital, basta pensarmos que um livro escrito não pode ser “desescrito”. Se o livro for publicado, com grande tiragem e boa distribuição, queimar todos os exemplares seria praticamente impossível. O mesmo pode ser dito para o cinema, mas tornar uma película extinta parece mais simples. No caso de uma página *online*, a impressão de que o acesso ao seu conteúdo poderia ser negado com o apertar de um botão em parte poderia ser considerada correta.

¹⁰ Analisada como uma heroína sob o domínio do mal (FILHO, 2011), a garota Mouchette encontra a morte enquanto rememora palavras de uma velha senhora, a qual havia lhe presenteado com um vestido de musselina: “*Tu allais mal faire, reprend la vieille. Tu as le mal dans les yeux. Quand tu es passée devant la maison, au petit matin, je t’ai regardée dans la vitre, et je me suis dit : “Voilà une fille qui va mal faire”*” (BERNANOS, 1960, p. 160).

¹¹ Após ser comprada pela coleção “*computerfinearts.com*”, o questionário com referência direta ao filme de Bresson permanece acessível em <<http://www.computerfinearts.com/collection/mouchette/filmxx/>>. Acesso em: 25 ago. 2014.

Expressar o desagrado sobre o conteúdo de uma página *online* difere fortemente de uma crítica feroz a um livro, pois guarda a crença num poder de extinguir por completo aquela informação. Nessa linha, pensaremos ainda nas diferenças de facilidade de acesso, interface e nas diferenças da literatura para a simulação. Esta última torna a reunião em um mesmo cômodo de uma criança, sexo, suicídio e arte uma situação “realmente” incômoda.

Uma das páginas consiste na pergunta sobre a melhor forma de cometer suicídio ao atingir treze anos.¹² Ainda hoje essa página recebe respostas dos internautas mais bem dispostos. Noutros pontos o tom com o qual a menina Mouchette interroga o usuário e as indicações textuais diretas como em “*a stripped penis*” (Figura 3), surgem carregados da mistura social perigosa entre erotismo e infância.¹³

Talvez alguns tenham alimentado a crença de que a autoria do site fosse realmente de uma criança de doze anos. Mas, para a maioria, provavelmente, era certo que um adulto encontrava-se por traz da criação. Estaria aí um problema a ser condenado. Já para os mais familiarizados com os caminhos da arte naquele período, não seria difícil chamar “Mouchette.org” de um trabalho de *net.art*.



Figura 3. Print screen de “stripped penis”. Martine Neddam, “Mouchette.org”, 1996.¹⁴
Fonte: <mouchette.org>.

¹² <<http://www.mouchette.org/suicide/answers.php3?id=23879>>

¹³ <<http://mouchette.org/touch/plush.html#penis>>

¹⁴ A imagem possui uma inscrição autodescritiva acompanhada de um conjunto de opções: “*This picture is a scanned portrait of my plush toys. It's full of my manipulated details. Can you guess which ones? (i) Too many eyes (ii) A striped penis (iii) a pink open mouth (iv) a red ribbon (v) other*”.¹⁴ Cada uma das opções se comporta como um botão que move a imagem no ecrã.

O termo *net.art*, criado pelo artista Vuk Cosic (GREENE, 2000, p. 162), é usado desde, aproximadamente, 1996 para designar trabalhos de arte construídos no ambiente da internet e que utilizam esse ambiente para sua apresentação, apreciação ou interação. Isso significa que todos os conteúdos do *website*, as apropriações, a estrutura de funcionamento, a interface e as possibilidades de acesso de “Mouchette.org” compunham a proposta de algum interessado, indivíduo ou grupo.

Um artista adulto, aparentemente, havia engendrado a página. Isso pode parecer uma obviedade, mas, durante os primeiros anos de atividade do trabalho a autoria permaneceu distante do conhecimento do público. O mistério, aliado as características interativas e ao conteúdo praticamente único dispensado para os usuários, fez com que os acessos ao trabalho crescessem e gerassem novas páginas.¹⁵ “Mouchette.org” nunca foi retirado do ar e na medida em que conquistava o público, frutificava também polêmicas. Direitos autorais, pedofilia e os limites da liberdade na internet são pontos discutidos com o “problema Mouchette.org” (SALVAGGIO, 2002).

Estranhamente, a maioria dos comentários negativos, que envolviam o conteúdo sexual vinculado à imagem de uma criança, praticamente desapareceu, quando se tornou pública a autoria da página, em 2010 (DEKKER, 2014). A francesa Martine Neddham tornou-se conhecida, a partir desse trabalho, como criadora de “caracteres” virtuais. Mesmo sem nos debruçarmos sobre outros trabalhos de sua autoria, é importante apontar que posteriormente ela executará projetos através de, pelo menos, mais dois pseudônimos virtuais.¹⁶ Poderíamos afirmar que o interesse na formação de “caracteres” ou “personas virtuais” é o mote de sua

¹⁵ Alguns endereços referentes ao trabalho foram desativados com o passar dos anos, outros mantiveram a veiculação de parte dos conteúdos do trabalho de Neddham e muitos ainda permanecem ativos, praticamente como adendos: <<http://about.mouchette.org/>>; <mouchette.net>; <mouchette.drivedrive.com>; <ilovemouchette.hotvomit.com>; <ihatemouchette.org/main.htm>; <shop.mouchette.org>.

¹⁶ Sob o slogan “*You have the opportunity to be David Still*” surge o caráter virtual David Still (2001). Nesse trabalho Neddham oferece a possibilidade do usuário “passar-se” por David Still. A interface do *website* (<<http://davidstill.org/>>) permite o usuário enviar e-mails sob a identidade desse personagem. No mesmo endereço é possível conhecer detalhes da vida de David Still, como trabalho, gostos e imagens. Já com Xiao Qian (2006) (<<http://turbulence.org/Works/XiaoQian/>>), Neddham concebe um caráter virtual que se autointitula “criador” de *virtual persons*. Na página do trabalho há, de imediato, a indicação das personas concebidas, até o momento, por Xiao Qian: “*For this website I created chinese virtual persons: Mu Yuming, Shaxpir, Wang Shy, He Zhengjun, Yi Zhe and myself, XiaoQian*”. Ao manter-se durante alguns minutos com o *website* “aberto” o usuário perceberá o aparecimento gradativo dos links de acesso para as informações presentes no trabalho, tanto em relação à Xiao Qian quanto às demais personas virtuais.

produção. Mas, “Mouchette.org” permaneceu como sua página mais impactante e frutificadora.

2.3 “Mouchette.org”: proposta morta, página viva?

La información como data, como información proyectada, estimula mi cognitividad más que cualquier información procedente del mundo objetual real. La interpretación del mundo se realiza hoy a través de una interfaz basada en el poder metafórico de la pantalla y su espacio proyectivo eléctricamente infinito (ALCALÁ, 2010, p. 24).

Numa mirada retrospectiva, a década de 1990 contém um intenso desenvolvimento da arte cultivada em redes de computadores. Em aproximadamente meia década emergiu e, sob certa ótica, submergiu o que chamamos aqui *net.art*. Veremos que a escolha desse termo para referenciar de maneira geral a produção de arte online do período pode ser um pouco arbitrária, mas ainda assim plausível. Essa forma de arte desenvolveu-se junto a aceleração de crescimento do próprio ambiente online e a esse mesmo crescimento, que ainda nos afeta, pode ser creditada uma parcela do arrefecimento da produção em *net.art*.

Fatores como o aparecimento de uma nova forma de “navegação”, o WWW, junto a interface gráfica de um *software* específico, o *Mosaic*,¹⁷ tornou rapidamente a internet de um meio não-público, acadêmico e militar, habitado por nerds e *hackers*,¹⁸ num meio de comunicação massivo minimamente acessível para todos.¹⁹ Mas, apesar do alastramento febril, o su-

¹⁷ É curioso que o NCSA *Mosaic*, assim como os primeiros ímpetus da *net.art*, tenha tido uma vida curta. Desenvolvido em 1992, o *browser* deixou de ser atualizado em 1997.

¹⁸ É justo referenciar a relevância das práticas *hacker* para a constituição de uma relação amigável e construtiva com as novas mídias. Acadêmicos e interessados em programação durante as décadas de 1960-70, os *hackers*, foram os primeiros utilizadores experimentais da rede de computadores. A comunidade *hacker* podemos creditar princípios hoje bastante caros para as reformas políticas e econômicas referenciais para a internet. “[...] criatividade tecnológica baseada na liberdade, na cooperação, na reciprocidade e na informalidade” (CASTELLS, 2003, p. 45) foram princípios aceitos e propagados pela “cultura *hacker*”.

¹⁹ Ou não tão rapidamente. Apesar de ter sua origem indicada na ARPANET, rede alternativa de comunicação entre bases militares americanas, a ideia de conexão entre vários nós de informação aparece primeiramente em 1945, no artigo “*As We May Think*”, de Vannevar Bush, sob o nome de sistema “*memex*”. Na década de 1960 Joseph Licklider publica “*Man-Computer Symbiosis*” (1960) e “*The Computer as a Communication Device*” (1968), textos nos quais tenta conceber uma maneira pela qual todos os indivíduos pudessem estar conectados primordialmente pelo uso de interfaces diretivas. Considere-se ainda que, quando a ARPANET foi posta em funcionamento, em 1969 estabelecia conexão entre quatro centros de pesquisas acadêmicas: Califórnia University (Los Angeles), Stanford research Institute (Melon Park), Califórnia University (Santa Bárbara) e Utah Uni-

cesso das produções de arte vinculadas à internet foi fruto de uma profunda interação entre história da arte e história da mídia (DENIELS, 2010, p. 15).

Dizer simplesmente que os artistas se fascinaram pela internet e essa seria uma explicação para o “boom” das *net-based art forms* nos anos 1990 é pouco. Pois, na passagem dos 1970’s para os 1980’s e notadamente nessa última década, artistas já demonstravam essa fascinação e desenvolviam propostas que antecipavam as realizações pensadas para a rede mundial de computadores. Exemplos como a “*electronic superhighway*” (1974),²⁰ de Nam June Paik, o “*Electronic Café*” (1984),²¹ de Kit Galloway e Sharrie Rabinowitz, ou as experiências com fax de Gilberto Prado, como “*Connect*” e “*Telescanfax*” (1991), formam-se dentro de pequenas comunidades conectadas, no que poderíamos designar como “intranets”. Além desses dois trabalhos, citados por Prado em “Arte Telemática” (2003, p. 25), o autor também nos lembra de “*City Portraits*” (1989), de Karen O’Rourke, trabalho produzido junto ao grupo *Art-Réseaux* de Paris. Esses são exemplos de “*fax-art*” que demonstram bem como se dava essa primeira etapa de uma rede de compartilhamento de dados, embora seja ainda entre dois pontos e com a interação limitada. Quando se considera que o fax não era exatamente uma novidade no início da década de 1990 e as veias da internet já começavam a pulsar, percebe-se que trabalhos como esses representavam uma vontade de experimentar meios e equipamentos criados para outros fins, guardando um pouco por isso uma “estética do improvisado”. “*Connect*”, mesmo que não tenha sido realizado em larga escala, já possuía uma estrutura própria de compartilhamento. No trabalho, duas pessoas encontram-se geograficamente distantes, cada uma com dois aparelhos de fax ligados para recepção e envio de imagens. Sem que se cortasse a bonina e com ambos os participantes a trabalharem sobre o papel, as imagens tornavam-se simultaneamente emissão e recepção (PRADO, 2003, p. 28).

Essa espécie de ação temporária, que “quebra” a rede ao final da interação, mostra a criação como um trabalho progressivo, para o qual são necessárias simultaneidade e recípro-

versity (Salt Lake City). Entre a condição de um experimento sobre o qual se guardavam muitas reservas e a divisão entre a MILNET, para militares, e a ARPANET-INTERNET, para cientistas, em 1983, o tempo correu em infindáveis debates sobre os riscos da utilização pública de tal meio.

²⁰ Esse enorme mapa dos Estados Unidos, com suas fronteiras feitas com tubos e neon e mais de 40 canais fechados de TV espalhados pelos Estados, foi indicado pelo próprio autor como intencionalmente pensado num vislumbre da futura conectividade geral entre todos os espaços. Na bienal de Veneza de 1993, Paik inicialmente propôs intitular sua mostra no pavilhão alemão como “*Electronic Super Highway: "Bill Clinton stole my idea!"*” (MELLEICAMP, 1995, 41).

²¹ Trabalho comissionado pelo Los Angeles Museum of Contemporary Art (MOCA), “*Electronic Café*” simulava um bar real, no qual, através de áudio, vídeo e texto transmitidos e retransmitidos, os participantes poderiam estabelecer contato em espaço de sociabilidade.

cidade. Seria possível manter o sentido e o resultado das ações individuais, mas não se desconsidera o premente desejo de construir algo coletivamente (PRADO, 2003, p. 31). A internet poderia ser capaz de sanar esse desejo e o computador pessoal parecia ser o marco da liberdade de contato. Mesmo que a rede permanente, propriamente dita, somente tenha sido disponibilizada para o público no final da década de 1980, o pensamento da cena artística parecia empenhado em conceber formas de estruturar suas redes específicas já no início da década.

Esse largo desenvolvimento, aliado a já construída fascinação pelas formas de comunicação em rede haveria criado um impulso para definição da “*internet art*” como novo gênero, sob o prisma da tecnologia recente (mesmo caso da “vídeo arte”), como nova vanguarda (DENIELS, 2010, p. 19). Certamente esse largo interesse produtivo nas artes baseadas em rede, ocorrido no período, torna-as um campo vasto de origens e esperanças de constituição de uma linha narrativa consistente para a arte. A mais comum talvez seja a conexão entre Arte Postal e *net.art*. Deniels nos lembra, nesse ponto, que tal associação pode mesmo ter surgido por alguma nostalgia.

Certamente não vamos repassar detalhadamente qualquer genealogia das *net-based art forms*, ainda assim, essa espécie de apontamento é importante para criarmos alguma consciência do “estado das coisas” no momento em que se desenvolve “Mouchette.org”.

Apesar de identificarmos certa nostalgia na ligação da *net.art* com a Arte Postal, não devemos ignorar que o desenvolvimento do interesse em comunicação e a abertura de “comunidades” em contato produtivo, por parte de movimentos como Fluxus, Arte Conceitual, editoras independentes, ou mesmo os inspiradores métodos de ensino defendidos por Cage e a política social de Beuys, tenham ensejado um “ar comunitário” nos artistas interessados em novas tecnologias da comunicação que trabalhavam durante os anos 1980.

Citar projetos como “*The World in 24 Hours*” (1982), impulsionado por Robert Adrian X, ou “*The pleating of the text*” (1983), de Roy Ascott, nos permite perceber como as experiências realizadas naquela década se aproximavam do sentido de *happening*, desenvolvido duas décadas antes (DENIELS, 2010, p. 21). No primeiro caso, Robert Adrian X organiza, dentro da programação da Ars Eletrônica de 1982, uma rede de telecomunicações que abarca as cidades de Linz, Viena, Frankfurt, Amsterdã, Bath, Wellfleur, Pittsburgh, Toronto, São Francisco, Vancouver, Honolulu, Tokyo, Sydney, Istambul, e Atenas. Com uma variedade de

meios (*slow-scan television*,²² fax, e-mail, telefone), “*The World in 24 Hours*” reuniu vários grupos de artistas “*online*” em 27 e 28 de setembro (MUIR, 2002, p. 499).

Já no caso de Roy Ascott, o proponente designou “personagens” para cada um dos participantes e com as mesmas tecnologias utilizadas por Robert Adrian X, coordenou, entre 11 e 23 de dezembro de 1983, a interação entre artistas residentes em Amsterdã, Bristol, Paris, Viena, Alma, Honolulu, Pittsburgh, Toronto, Vancouver, Sydney e São Francisco. Com uso primordial do fax, todos os participantes permaneceram “*online*” durante a escrita de uma espécie de conto de fadas (ALBUQUERQUE, 2013, p. 89).

Percebe-se logo tratar-se de trabalhos restritos a ocasião, não apenas com relação ao encontro entre os participantes, mas a estrutura tecnológica necessária para sua realização. Desfeita a estrutura, desfeita também a rede. Dentre as principais diferenças das formas de arte baseadas na rede surgidas nos anos 1980 e as que proliferaram nos anos 1990 poderíamos demarcar alguns equivalentes:

Década de 1980	Década de 1990
Redes efêmeras, estruturadas para o evento;	A rede permanece após o evento;
A rede de comunicação desaparecia com o evento;	É utilizada por outros eventos e simultaneamente;
A construção da estrutura (rede) comunicativa é muitas vezes o conteúdo;	A comunicação maquia sua própria estrutura, mesmo que não haja conteúdo;
Interesses específicos, dificuldade de acesso.	Interesses específicos, facilidade de acesso.

Quadro 1. Comparativo entre as artes telemáticas das décadas de 1980-90

O eixo central de relações entre esses dois períodos parece ser a passagem da vivência de um espaço comunicacional pontual, geográfica e temporalmente determinado (ainda que telemático), para um ambiente que “parte” do cruzamento dos pontos para determinar sua existência, o ciberespaço.²³ Numa categorização mais ampla e linear, poderíamos identificar

²² Forma lenta de transmitir imagem estática, a cor ou monocromática.

²³ Eis um termo que, hoje, soa ligeiramente antiquado ou mesmo inadequado. Podemos ouvir o eco das fantasias *cyberpunk* ou imaginarmos o estereótipo do jovem cientista aficionado diante do monitor de tubo catódico nos fundos de um laboratório repleto de arquivos suspensos. Mais que isso, talvez, nos tempos em que internet torna-

três blocos subsequentes. Nos dois primeiros as vontades estariam focadas, sumariamente, na experimentação tecnológica e na formação dos grupos de interesses. No terceiro bloco, encontraríamos a construção de propostas de arte sólidas, ou seja, “intencionalmente artísticas”.

I – Durante todo o correr da década de 1980 as formas de arte baseadas em rede constituem eventos performativos, experiências temporárias e conexões voltadas para espaços geograficamente estrangeiros, numa mescla de mídias novas e antigas;

II – No começo dos anos 1990 os artistas projetam, constroem e operam estruturas permanentes para o desenvolvimento de “grupos de troca” e fóruns. Nesses espaços de trocas *online*, mais relevante que a inovação tecnológica era a integração dos processos virtuais ao cotidiano dos participantes, as microcomunidades formadas e o intercâmbio entre projetos;

III – A partir de 1994-5, encontramos projetos de arte de acesso público, desenvolvidos diretamente na internet e um considerável crescimento dos usuários-espectadores.²⁴

O surgimento de “Mouchette.org” localiza-se nesse terceiro grupo. É importante lembrar de que as transformações ocorridas com a adoção do WWW não destituem os artistas que então trabalhavam voltados para uma dinâmica “tecnossocial” de sua visão idealizada do espaço de comunicação em rede como uma “terra livre” para experiências. E apesar da facilidade para adoção de uma URL permanente, após a difusão dos *browsers* gráficos, é provável que esse não fosse o interesse de grande parte dos artistas então desenvolvedores de formas de arte baseadas na rede. A maneira experimental com a qual os “artistas dos BBS”²⁵ lidavam com a rede dificultava a troca por protocolos tão padronizados como os difundidos com o WWW. Em meados da década de 1990 muitos participantes de fóruns ainda almejavam um “retorno aos conceitos originais”, isto é, ao experimentalismo dos novos aparatos e a forma-

se sinônimo de mobilidade, simultaneidade e personalização, esse termo sequer surta efeito. Ainda assim, invalidar seu uso seria não apenas arriscado como equivocado, pois tratamos, aqui, com um trabalho de arte construído no momento em que esse termo era carregado pelos quatro ventos. Por essa razão e outras, que apresentaremos a diante, ciberespaço aparecerá mais despreocupadamente no correr do texto.

²⁴ “*In the 1980’s, performative, temporary experiments and interventions in ‘foreign’ (meaning already existing) networks using (and abusing) old and new telecommunications media.* § - *In the early 1990’s artists built, designed, and operated their permanent structures for simultaneously social, discursive, and technical networks. Even more important than the technological innovation involved was the integration of these networks into the participants’ everyday lives and the communities that emerged within the projects, as well as an international exchange among the projects.* § - *In 1994–95, projects started on or migrated to the Web, where they reached a larger audience and were made permanently accessible to the public via URLs.*” (DENIELS, 2010, p. 22-23)

²⁵ Frutos das primeiras listas de discussão que agregavam mensagens de e-mails de vários usuários em blocos e grupos, surgidas na década de 1970, os *Bulletin Board Systems* (BBS) foram os primeiros fóruns a simular um quadro no qual as mensagens eram fixadas e discussões poderiam começar a partir de qualquer informação “postada” (DE SOUZA E SILVA, 2004, p. 81). Os BBS podem ser considerados as primeiras redes sociais *online* a se efetivarem.

ção de pequenas comunidades unidas por interesses comuns. Um exemplo consequente de tal sentimento é a reabertura restrita, dez anos depois de seu fechamento, de uma das principais plataformas de discussão voltada para arte e cultura do início da década de 1990, o projeto “*THE THING*”.²⁶

Essa espécie de necessidade de manutenção de comunidades mais “restritas” por parte dos primeiros “experimentadores” da arte na internet não foi específica do momento de surgimento dos *browsers* gráficos. Durante toda a década de 1990 o crescimento do acesso público levou a rede de computadores a adquirir e apresentar novas características. O apoderamento da tecnologia pela indústria das telecomunicações, a assimilação do discurso em rede pelo ambiente de trabalho e vida particular e a simpatia de realizadores de arte “*offline*” por estratégias típicas do ciberespaço, como a participação e interação, podem ser apontados como fatores para o arrefecimento do desenvolvimento da chamada *net.art*.

De fato, a institucionalização da internet parece marcar um ponto de frustração sobre as utopias dos *net-based artists* da segunda metade dos anos 1990. Sua transformação de um suposto campo experimental de construção comunitária em uma espécie de avenida de galerias, museus e “obras” que diferiria apenas em interface daquilo que se encontraria em uma avenida asfaltada, ceifava alguns interessados, mas certamente atraía outros. “Mouchette.org” surge junto ao raiar dessa desilusão, desenvolve-se e se mantém, a despeito das transformações e também por transformar-se muito.

Esse trabalho pertence a um período da *net.art* chamado de heroico.

Diversas disputas ocorrem dentro do que se entende por “período heroico” da arte na rede.²⁷ Mesmo o recorte temporal de tal período traz dúvidas. Alcalá (2003) compreende que o “período heroico” corresponderia, aproximadamente, ao lapso entre os anos 1994-98. Após 1998, já seria possível observar um maior incentivo, por parte das instituições oficiais da arte, para a produção de trabalhos voltados para a *web*. Já Fernanda Duarte (2007, p. 20), concorda com Greene (2000), ao afirmar que o próprio termo *net.art* seria abandonado juntamente com

²⁶ O projeto “*THE THING*” foi aberto por Wolfgang Staehle em 1991. Os fóruns do projeto, que funcionava em BBS até 1995, separavam-se em vários núcleos: Amsterdam, Basel, Berlin, Cologne, Düsseldorf, Frankfurt, Hamburgo, Londres, Nova Iorque, Stockholm, Viena e Roma. Após 1995, a plataforma foi transposta para a *web* com emulação das funcionalidades BBS (<http://bbs.thing.net/login.thing>). Em 2006 o núcleo de Hamburgo “desmembra-se” num endereço independente (<http://www.thing-hamburg.de/>).

²⁷ <http://www.hamacaonline.net/upload/recursos_teoricos/periodoheroico.html>.

o chamado “período heroico”, no qual haveriam predominado os interesses político-sociais, utilização de tecnologias básicas e postura anti-institucional.

Com um olhar mais rígido, poderíamos determinar o “período heroico” como anterior ao aparecimento de comunidades massivamente voltadas para a arte baseada na internet, como “Nettime” e “Rhizome”.²⁸ Mas, sob um olhar mais ameno, estenderíamos a compreensão do “período heroico” para o ano de 1998, quando Olia Lialina inaugura “art.teleportacia”. Das diversas possibilidades ainda vigentes nesse trabalho, encontramos uma Galeria de “miniaturas do período heroico” (Figura 4). Devemos colocar a “galeria” de Olia Lialina como o ponto simbólico do fim do período heroico. É certo que há vários outros motivos para vislumbrarmos nos anos de 1998-99 o final desse período²⁹ e talvez mesmo o fechamento da delimitação inocente de “*net.art*”, mas poucos simbolizariam tão bem a tomada de consciência dos próprios artistas de sua entrada no mercado e institucionalização teórica do que a colocação das miniaturas a venda por Lialina e os demais “*net.artistas*”.

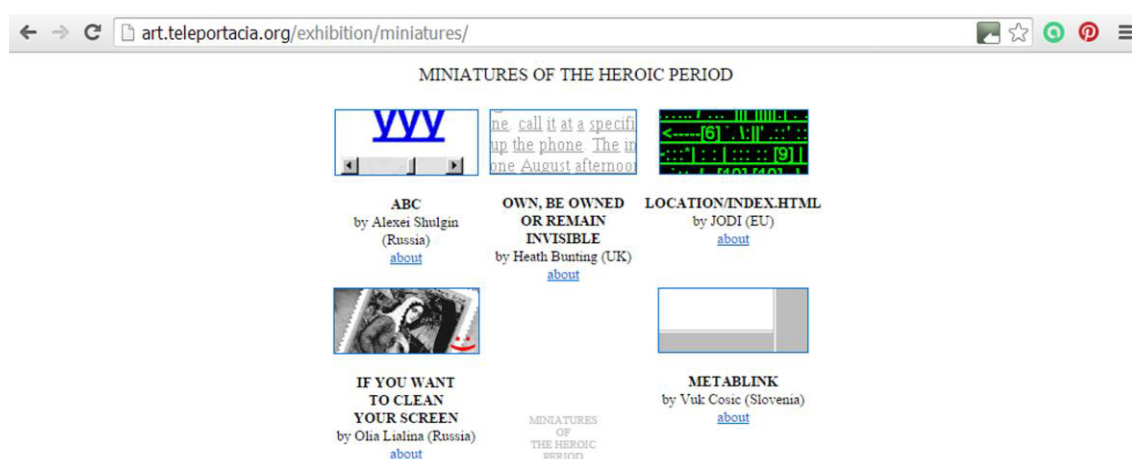


Figura 4. Print screen de “Miniatures of the Heroic Period”. Olia Lialina, 1998.

Fonte: <<http://art.teleportacia.org/exhibition/miniatures/>>.

²⁸ “Nettime” (<http://www.nettime.org/>) seria mais bem descrito como uma lista de e-mails para debate. Aberto em 1995, por Geert Lovink e Pit Schultz, essa lista de discussão surge a partir de um encontro integrado a Bienal de Veneza, o que demonstra já um interesse institucional significativo, dadas as proporções do evento. Já “Rhizome” (<http://rhizome.org/>), apesar de surgir como uma lista de discussão organizada por Mark Tribe, em 1996, torna-se rapidamente uma plataforma para hospedagem de pesquisas, debates e trabalhos de arte. Esse nível de organização, mais do que o apoio de instituições até então desinteressadas da *net.art*, demonstra uma institucionalização interna por parte dos artistas.

²⁹ <<http://net-ej-art.blogspot.com.br/2014/10/fin-de-un-periodo.html>>

Assim, localizaríamos “Mouchette.org” como um componente “tardio” do “período heroico” da *net.art*.³⁰ Em 1996, as comunidades BBS poderiam ser consideradas obsoletas, no entanto, listas como “Nettime” e “Rizhome” ainda não haviam atingido seu pleno desenvolvimento. A maior parte das propostas de *net.art* consagradas em livros sobre novas mídias eram produzidas por artistas que se conheciam e se apoiavam. A designação *net.art*, por exemplo, servia de título para um grupo específico de artistas que se identificavam sob as mesmas normas (Jodi.org, Vuk Cosic, Alexei, Shulgin, Olia Lialina e Heath Bunting).³¹ Ainda assim, adotaremos essa designação, de maneira geral, como relativa às produções que surgiram durante e após o “boom” do WWW, com a observância de aproximações de alguns princípios contidos em declarações fundamentais para o período, como o manifesto de Natalie Bookchin e Alexei Shulgin, “*Introduction to net art (1994-1999)*”.³²

B. Specific Features of *net.art*

1. *Formation of communities of artists across nations and disciplines*
2. *Investment without material interest*
3. *Collaboration without consideration of appropriation of ideas*
4. *Privileging communication over representation*
5. *Immediacy*
6. *Immateriality*
7. *Temporality*
8. *Process based action*
9. *Play and performance without concern or fear of historical consequences*
10. *Parasitism as Strategy*
 - a. *Movement from initial feeding ground of the net*
 - b. *Expansion into real life networked infrastructures*
11. *Vanishing boundaries between private and public*
12. *All in One:*
 - a. *Internet as a medium for production, publication, distribution, promotion, dialogue, consumption and critique*

³⁰ “Mouchette.org” é um dos poucos trabalhos surgidos na primeira fase da *net.art*, conhecida como “fase heroica”, a permanecer *online* e disponível para o acesso constante (DEKKER, 2014).

³¹ O grupo que produzia sob a designação *net.art* diferia de outras formas de arte baseadas na internet por seus interesses específicos menos voltados para a comercialização dos trabalhos de arte ou sua manutenção e mais para a demonstração do meio como propício para maior participação dos envolvidos (DENIELS, 2010, p. 39).

³² <www.easylife.org/netart/catalogue.html>.

b. *Disintegration and mutation of artist, curator, pen-pal, audience, gallery, theorist, art collector, and museum* (BOOKCHIN; SHULGIN, 1999).

A condição de “manifesto” desse texto apresenta, além do idealismo e esperança de que a internet fosse ou se tornasse uma “terra de ninguém”, onde a comunicação fluísse livremente, uma consciência de que muitas transformações ainda iriam ocorrer. Sinais dessa consciência estão tanto no último subtítulo do texto, “*Utopian Appendix (After net.art)*”, quanto na instalação composta em parceria com Blank & Jeron, na qual o texto aparece gravado em seis placas de mármore.³³

Não obstante, para além dessa consciência, devemos ter em conta que a internet experimentada na década de 1990 estava muito distante do que temos hoje, em controle de dados, quantidade de usuários e direcionamento de conteúdos. Os perigos e reinos desse novo espaço ainda não haviam sido vastamente demarcados. Nos primeiros anos da internet o interessado em habitar o ciberespaço era tanto explorador quanto criador. Para iniciar o tráfego pela rede não bastava apertar o botão do *browser*. Era necessário possuir minimamente direções e decidir colocar-se na rota de alguma vontade. Por direções básicas deve-se entender o conhecimento prévio de URL’s funcionais, pois havia mais espaços para preencher que janelas das quais desviar. Dos e-mails gratuitos até a atual situação, saltamos do estado de semente para o corte do marceneiro. A expressão “navegar”, comum como referência ao ato de transitar por diversos endereços e conteúdos de mídias variadas, não é mais possível, ou soa minimamente inadequado, de ser utilizada com relação a usabilidade atual da internet. Hoje, falaríamos dos *websites* que um indivíduo “frequenta”, isto é, no qual ele mantém frequência.

O usuário da internet não transita mais pelo ambiente virtual como transitaria por um oceano, nem mesmo por um rio de dados. Num rápido olhar, podemos dizer que o usuário é sim “direcionado” para dados, conteúdos e endereços frequentados por muitos outros e indicados em sua página mais habitual. Para muitos, essa página mais habitual talvez seja uma das tantas “comunidades virtuais”, redes sociais, sua caixa de e-mail, ou mesmo o suporte de pesquisa da Google. Não se trata mais de navegar através do ciberespaço, mas sim de pertencer a uma comunidade. As plataformas tomaram o lugar do navegador, ou melhor, anexaram o na-

³³ A instalação integra um projeto maior de Blank & Jeron que ironizava a quantidade e a aceleração do fluxo de informação *online*. < <http://www.blankjeron.com/sero/dyt/>>. Essa “arqueologia reversa” de Blank & Jeron antecipa o interesse sobre os artefatos e curiosidades da *net.art*, exemplificado pela “*Written in Stone: a net.art archeology*” (Museu de Arte Contemporânea de Oslo, 2003). < <http://rhizome.org/discuss/view/8400/>>.

vegador como mais uma ferramenta. Isso sem esboçar as possibilidades abertas pela internet móvel.³⁴

Com tais transformações em mente poderíamos compreender “Mouchette.org” como uma plataforma ativa, porém, não mais “necessariamente” aberta no papel de trabalho de arte. Ao acessar sua página, estaríamos diante de uma peça que é “virtualmente” uma proposta de arte. Tal condição não configura qualquer “desmerecimento”. Sumariamente, todas as propostas de arte “não categorizáveis”, que pululam a arte contemporânea, dependem de condições específicas, notadamente por parte do público, para serem recebidas como arte. A experiência exigida ao se acessar o endereço “Mouchette.org” está vinculada a atividade de “navegação” por conteúdos hipertextuais própria dos anos 1990. Ao compreender que o compartilhamento de dados existente na comunidade virtual, após a popularização das plataformas para avatares, não mais permite a navegação, o sentido de “Mouchette.org” se modifica.

O trabalho, nesse caso, parece passar por uma transformação similar à institucionalização ocorrida com tantas outras propostas. Peças construídas para a assimilação participativa do público, quando tornadas em objetos museológicos, perdem sua condição poética “original”. Seriam, então, documentos. São exemplos mais bem conhecidos: os *Bichos*, de Lygia Clark, os *Parangolés*, de Hélio Oiticica, as correspondências da Arte Postal, acumuladas por Paulo Bruscky, as fotografias e vídeos de performances, ou mesmo o deslocamento de relíquias para a formação de parte do acervo do Museu do Louvre. Com relação ao último exemplo, não seria incomum nos depararmos com críticas a respeito da descontextualização e mesmo desvirtuamento de artefatos e culturas dos povos ligados aos artefatos. Já com relação a trabalhos de arte contemporânea, a descrição “registro de processo” quase sempre supre as críticas sobre programas de “musealização” ligeiramente violentos. Se para Oiticica a afirmação “O Museu é o Mundo” significava o empenho de cruzar arte e cotidiano, a resposta do mundo da arte parece ser a “Musealização do Mundo”.³⁵ Tal espécie de transformação não constitui novidade. No entanto, diferenças podem ser observadas quando se trata de uma proposta que mantém sua estrutura, enquanto os contextos a sua volta transformam-se, como é o caso da *net.art*.

³⁴ Mais à frente será interessante pensar em como a tecnologia móvel reverte o poder do *browser* sobre o usuário de modo a tornar o próprio aparelho um “*browser* móvel” e o sujeito um “condutor do *browser*”.

³⁵ O que aqui referimos como um processo corruptor, muitas vezes é encarado como o tratamento mais adequado a ser dado para trabalhos de arte que não se adequam facilmente a instituição museológica e ao funcionalismo educativo (cf. NASCIMENTO, 2014).

“Mouchette.org” não poderia ser deslocada espacialmente, mesmo possuindo um endereço, pois esse não indica um ponto puramente geográfico. Também não poderia ser apresentada em uma redoma de vidro que limitasse o acesso do público. Isso somente seria possível no ato de falar sobre o trabalho, como é o caso do presente texto. Mas, então não haveria proposta poética, isto é, ao escrever sobre esse trabalho não é o mesmo que o ato de exibi-lo museologicamente como arte.

Na prática, o trabalho continua em seu “lugar”, pois o endereço permanece acessível. Ocorre que as mudanças na paisagem na qual o trabalho se localiza modificam seu sentido. O que muda é o comportamento “na” rede. O comportamento, o modo como se realizam percursos, o modo como são tomadas as decisões de trajeto, definem os significados das informações presentes na rede e mesmo a realidade de sua presença.

Devemos compreender as transformações nessa paisagem tanto com relação ao usuário quanto a tecnologia. Conceber um cenário em que a tecnologia (inorgânico) e o humano (orgânico) possam mover-se formal e conceitualmente é necessário para enfocar minimamente as metamorfoses dessa paisagem. A difusão dos aparelhos digitais e a consequente assimilação, no cotidiano, dos produtos imagéticos da eletrônica, a partir da popularização dos *browsers* gráficos, transformam a experiência com o mundo. Essa mudança na maneira de habitar a realidade conceitual e sensível ocorre num nível que merece ser pensado como de diferente condição cultural. A concepção de “cultura” para o ser humano após a inserção da eletrônica nas rotinas diárias estaria transformada.³⁶

Falar em cultura digital, virtual, telemática ou cibercultura não constitui qualquer espécie de dificuldade atualmente e pode soar mesmo antiquado. De modo geral, todo o cidadão urbano encontra-se envolvido pela rede de compartilhamento de dados digitais. Mesmo que se recuse a usar computadores, *smartphones* ou assistir TV, ainda habitará um mundo fortemente ancorado nas possibilidades de troca desse tipo de informação. Esse indivíduo idealizado, que se recusa a atuar, é bastante real e embora sua crença de imiscuir-se da rede digital seja frustrada, ela representa uma indicação de que a compreensão das distinções entre esse campo de vivências “novo” e o que chamaríamos de “anterior” ainda é bastante incerta. Vivenciamos as transformações da paisagem no nosso dia-a-dia. Gravamos e editamos os registros dessas metamorfoses e percebemos sua aceleração intensa nos últimos vinte e cinco anos. Escrever co-

³⁶ No correr dos próximos capítulos a palavra cultura será virada e revirada diversas vezes. É justo indicar, já a partir deste momento, que adotamos a expressão usada por Bruno Latour, abordado no próximo capítulo: *natureza-cultura*.

ordenadas enquanto os ventos do furacão lhe atiram em todas as direções é um desafio considerável. José Ramón Alcalá (2003) parte das diferenças entre a "cultura antiga" e a "cultura atual", escritas por Roy Ascott, para conceber o seguinte paralelismo:

Cultura Antiga	Cultura Atual
Representação	Construção
Plano Figurativo	Modelo (Padrão)
Perspectiva	Imersão
Objeto	Processo
Conteúdo	Contexto
Recepção	Negociação
Iconicidade	Bionicidade
Natureza	Vida Artificial
Observação	Ação
Automatismo Cerebral	Mente Distribuída
Paranoia	Telenoia

Quadro 2. Diferenças entre a "cultura antiga" e a "cultura atual" segundo Alcalá.

Aos poucos e em momentos dispersos por estas páginas, abordaremos algumas dessas duplas. Por ora, bastam-nos algumas determinações concernentes a contextualização da *net.art*. Nessa linha, as duas primeiras duplas (representação/construção e plano figurativo/modelo) referenciam transformações do âmbito da natureza visual das imagens. De um lado teríamos o reconhecimento analógico de imagens feitas em contraponto ao mundo sensível e de outro o manejo de imagens nascidas de formulações abstratas, sem dimensão. Já nos quatro pares seguintes (perspectiva/imersão, objeto/processo, conteúdo/contexto e recepção/negociação), temos câmbios próprios dos meios necessários para a feitura e subsistência das informações nas duas culturas. A primeira coluna dispõe um ente observável num cenário que permite sua apresentação e apreciação por parte de sujeitos externos a esse ente. A segunda coluna necessita que os sujeitos acessem e desenvolvam processos que adquiram significado e contexto durante a ação.

Para Alcalá (2003), tais diferenças entre essas culturas não muito bem definidas desembocariam em três grandes parâmetros para a atualidade: (i) acesso instantâneo e planetário a informação, (ii) tempo baseado na velocidade da internet e (iii) o desafio da identidade ubíqua (omnipresente). Tendo em vista tratar-se de uma cultura nova e que deve obedecer a novos parâmetros, novas axiologias, o autor pretende dar algumas definições dos modos de se fazer arte na, com e para a rede.

Num pensamento formal acerca da arte na rede, é possível encontrar distinções entre diversas formas de construção de propostas artísticas. Ao falarmos de pensamento formal, caminhamos com cuidado e maior incerteza. Stallabrass (2010) chama atenção para o fato de que a falta de junção aparente entre tantas formas de arte como já se produziu e se abordou na História da Arte até a chegada do contemporâneo, leva muitos a agarrarem-se as últimas tábuas seguras do navio, mesmo depois de grande parte do navio haver afundado. Tilman Baumgärtel, em “*Net.art 2.0: new materials towards net art*” (2001), apegase mesmo a princípios formalistas, como se a análise da *net.art* pudesse seguir a defesa da planaridade, da plasticidade e da abstração. Isso ignora que a *net.art* não é propriamente um meio, mas se utiliza de todos os meios digitalizáveis (STALLABRASS, 2010, p. 169).

Como poderá ser notado, os parâmetros formais estão longe de serem uma base para distinção qualitativa dos trabalhos de *net.art*. Há distinções sutis entre o uso da internet como lugar de demonstração de pensamento e como “matéria” da qual se constitui pensamento. Certamente essa *network* não é apenas um meio neutro e influencia no desenvolvimento do que é engendrado em seu ventre. A relação com a mídia, “meio neutro” ou não, muitas vezes traz dúvidas por não ser possível acompanhar seus avanços formais. Ainda assim, esse não deve ser o eixo para uma discussão crítica.

Em “*Strategies of Media Art*” (2000), Roy Ascott pergunta, inicialmente, pelo que seja exatamente *media art* em nossa época e se isso seria realmente algo próprio do campo da arte. Mas se não for, qual seria sua localização intelectual e cultural? E se é arte, onde estariam as obras primas? Ascott pensa ainda se o espectador não seria apenas um “interator” sem mais presença.

Ao compreender o peso do social e a transformação ocorrida sobre a consciência do “espectador”, as respostas são próximas do que hoje muitos escreveriam em defesa das artes baseadas na internet. “*Media art today cannot properly be defined since it's in a processes of*

rapid evolution. To be precise, is inherently unstable, incomplete and open ended, and necessarily and aesthetically so." (ASCOTT, 2000).

O mais importante é o processo que faz com que as práticas de arte envolvidas com mídia digital e ciberespaço apresentem essa instabilidade. Ascott faz questão de indicar uma "migração" das práticas culturais vinculadas à tecnologia digital de modo "seco" para o domínio "úmido" de uma cultura pós-biológica. Não precisamos, certamente, nos estender sobre as perspectivas de um mundo pós-biológico nesse ponto. Interessa-nos observar que nessa afinidade de arte e tecnologia, as construções concernem muito mais a processos e sistemas (*forms of behavior*) do que a objetos e estruturas (*the behavior of forms*). Nesse sentido, compartmentar arte, ciência e tecnologia, quando somos transpassados pelas movimentações conjuntas de ambos os campos e isso altera profundamente a forma de nossos comportamentos, não tem tanta relevância. Devemos sim, pensar nos interesses comuns em todos os domínios como consciência e tecnologia.

Ascott conclui o referido texto com a resposta de que, se não há obras primas da "*media art*", é porque talvez estejamos esperando por algo que não viria, pois adotaríamos parâmetros errôneos. Talvez, com a emergência, interação e transformação como critérios centrais para a seleção, essa observação seria diversa. "*In cyberspace, the viewer cannot be anything less than actively involved in the creation of meaning and the fulfillment of personal experience*", afirma Ascott. Desse ponto em diante, será útil observarmos que a "experiência pessoal" no ciberespaço está irremediavelmente ligada ao que podemos chamar de "expressão pessoal".

Devemos estar cientes de que para todos os usuários da internet permanece aberta a via da expressividade. Do mesmo modo, construir uma figura publicamente acessível, que se apresente de maneira pessoal, é hoje praticamente uma exigência para o acesso a grande parte dos conteúdos e ambientes *online*. Em 1996, por outro lado, iniciar um programa de navegação não significava tornar-se uma figura "publicável". Ponha-se em conta a falta de familiaridade com as interfaces, a extensão da rede, a fragilidade das conexões e a legibilidade do novo idioma e dos novos rituais de comunicação e percebe-se que a via expressiva abria-se praticamente apenas para programadores intimamente interessados em experimentar esse caminho.

Apesar desses aparentes empecilhos, a terminologia própria da internet rapidamente mescla-se com a do mundo da arte. Ao discursarmos sobre as primeiras experiências expres-

sivas na internet, os termos *web.art* e *net.art* tornam-se recorrentes. Pois não seria o mesmo tipo de atividade? Ou possuiriam mínimas diferenças em seus resultados? Alcalá (2003) cria uma denominação intermediária entre *net.art* e *web.art* para auxiliar na diferenciação de ambas, é o que chama de *browser art*.

De modo generalista: (i) a *net.art* trabalharia com uma reflexão sobre a vida através de uma programação interativa, possuiria um ativismo iconoclasta e coletivamente participativo; (ii) a *browser art* trabalharia com uma reflexão sobre o meio, com o *software* como arte multi e hipermidiática numa especulação conceitual; (iii) a *web.art* trabalharia com uma reflexão sobre arte num projeto digital formalista para a construção de novas iconografias.

Por essa tríade, a *net-based art* caracterizaria um processo de adaptação aos meios para a subsistência da arte. Os limites dos meios ditariam a compreensão das realizações da arte. No caso da arte produzida “por” e “para” a internet, tanto o acesso aos trabalhos e a experiência do público, quanto à gênese da proposição do artista encontram-se atrelados a liberdade de ação com os aparelhos, onde reside o universo digital. Um trabalho de *net.art* tem como meio um emaranhado de meios e materiais que alicerçam a tecnologia digital e mantém a internet em funcionamento. Por essa razão, os limites da *net.art* são difusos e abocanham quantas fronteiras forem possíveis de serem ultrapassadas telematicamente.

Vivenciar uma obra de arte na rede é experimentar o contato com um mundo puramente através de aparelhos. E por mais embrenhado que esteja o sujeito atual na realidade de avanços tecnológicos e construções eletrônicas, é forçoso admitir que em última análise este sujeito lida com “caixas-pretas”. Em 1997, Arlindo Machado (2002) já colocava a pergunta pelo nível de competência tecnológica que seria necessária para o artista realizar suas intervenções em nossa época. Bastaria ser um usuário de máquinas complexas? Seria necessário dominá-las como engenheiro ou programador? Ou deveria negar-se a partilhar desse caminho legitimador da tecnologia?

Machado expõe que, para Edmond Couchot, os artistas de nossa época lidariam com dispositivos cujo funcionamento lhes é misterioso, total ou parcialmente, isto é, “caixas-pretas”. Qualquer espécie de dispositivo do qual desconhecemos o modo de funcionamento pode ser considerado uma “caixa-preta”. Machado assegura ainda que, no caso dos computadores, estariam envolvidas duas modalidades de “caixa-preta”: *hardware* e *software*. Nesse sentido, para o manejo com computadores, tanto o “aparelho” flusseriano, descrito em “Filosofia da Caixa-Preta” (2011), quanto os programas construídos para o “interior” dessa máqui-

na, são “caixas-pretas”. No livro de Flusser podemos ter a impressão de que o autor descreve somente o funcionamento das máquinas fotográficas. Essa impressão talvez seja a responsável por “Filosofia da Caixa-Preta” figurar em tantos cursos de fotografia, principalmente dentro das universidades. Esse conjunto de ensaios é útil para que os fotógrafos formem uma postura crítica frente à câmera, ou melhor, junto à câmera. Mas, a abertura dos ensaios de Flusser não se dá especificamente em relação à câmera fotográfica, à imagem analógica ou mesmo ao fotógrafo. Essa abertura deve ser aproveitada como janela para pensar todo nosso envolvimento com as “máquinas inteligentes” que expandem nossos sentidos e as quais ainda aperfeiçoamos.

A utilização do aparato tecnológico que nos é disponibilizado pelo desenvolvimento dos artefatos digitais pode criar a ilusão de que dominamos tais instrumentos. No entanto, o mundo sobre o qual reside a socialidade humana pertence cada vez menos ao homem. “Estranhamente, assemelhamo-nos àqueles numerosos povos primitivos que não compreendem os mecanismos biológicos e evolucionistas que sustentam os fenômenos planetários, e que nem mesmo sabem interpretá-los” (DYES, 2003, p. 268). Usufruímos hoje de um conforto fascinante, mas não temos consciência do modo como tal conforto é produzido. Segundo Dyes, vivenciamos na atualidade uma espécie de “inconsciente tecnológico”, pois nossas rotinas e percepções mais íntimas são influenciadas pelos caminhos, dificuldades e facilidades da alta tecnologia, mas o modo como tais caminhos são construídos nos escapa aos olhos. A “caixa-preta” das câmeras fotográficas estende-se aos computadores, televisores, *mp3players*, salas de cinema, roupas, relógios, antenas, satélites e até mesmo aos produtos alimentícios. Lidamos com o sentido de “aparelho programado” empregado por Vilém Flusser e somente em tal extensão percebemos o peso desses conceitos.

Não nos deteremos de modo aprofundado nas teorizações de Flusser neste ponto, pois nos serão mais adequadas nos capítulos à frente e então tomarão maior corpo. Por hora nos será suficiente a compreensão, diante dos pontos ressaltados acima, de que não apenas o *hardware* apresenta-se como “caixa-preta” para a grande maioria dos “internautas”, mas também os sistemas construídos para sua interação na *web*. De fato, a complexificação dos *softwares*, os quais surgem já interdependentes, e a fluidez de manejo das interfaces de plataformas de compartilhamento de dados muda a experiência com um “dinossauro do ‘período heroico’” da *net.art*, como é “Mouchette.org”.

O contato travado com a menina Mouchette, repleto de atritos e ruídos, é praticamente o oposto do que hoje é esperado de um *website* público. É certo que trabalhos de arte podem se transformar em documentos com a mudança dos contextos. Talvez seja esse o caso de “Mouchette.org”. Sua proposta inicial não pode sobreviver à exigência, por parte das plataformas de compartilhamento, de que todos os usuários “sejam” um ou mais avatares, mas, de algum modo, a ideia de “Mouchette.org” não se deixou ainda apagar por completo.

Esse trabalho é remanescente de uma conjuntura provavelmente impossível de ser reconstituída detalhadamente. Percorremos, até aqui, alguns tons e traços do intrincado panorama das artes baseadas na rede durante o surgimento e popularização da internet. Se aceitamos que um trabalho de *net.art* lida com uma reflexão sobre a vida através de uma programação interativa e possui um ativismo iconoclasta e coletivamente participativo, percebemos que a proposta de “Mouchette.org” talvez esteja morta como experiência artística. Pensar sobre a constituição de “personas virtuais” é uma necessidade ainda premente e provavelmente em escala maior que em 1996. Porém, o acesso personalizado a internet modifica o diálogo com “Mouchette.org” de usuário/persona virtual para persona virtual/persona virtual. Por essa ótica, seria como retirar a cadeira de Kosuth da galeria, instalá-la numa loja de móveis junto a outras cadeiras e esperar que o público a reconhecesse como proposta de arte. Não obstante, outras experiências são possíveis através do acesso a “Mouchett.org”. Por possuir uma interface remanescente da década de 1990, pode ser bastante “ruidoso” percorrer suas camadas. Diferente da facilidade e fluidez apresentada pelas atuais interfaces amigáveis, “Mouchette.org” ainda exige que sigamos as regras de seu jogo para compreender as informações ali contidas. O desconforto de uma participação e interação ruidosa faz dessa proposta morta uma página ainda viva. O que mantém nossa pergunta inicial: por que Mouchette não morre?

2.4 O destino encoberto

A estrutura de “Mouchette.org” obedece a padrões de informação e conexões que exigiam do usuário decisões as quais hoje poderiam ser ditas arriscadas. Acessar conteúdos desconhecidos através de caminhos obscuros não é algo recomendável para a saúde de um computador, ainda que esse possua um anjo da guarda dos mais caros. Mas, em 1996, isso não

seria um problema, mesmo para quem não soubesse tratar-se de um trabalho de *net.art*. Ao descrevermos o contato com a *homepage* de “Mouchette.org” ressaltamos a forma de manejo dos botões que dão acesso aos conteúdos distribuídos pela estrutura do trabalho. O usuário poderia ir diretamente para os atalhos presentes nas palavras do questionário e a partir desse ponto explorar outras imagens. O menu inferior traria um número maior de possibilidades para se aventurar pelas ideias da jovem artista. A ação imediata seria a ação de apertar os botões. Mas, o usuário da página dificilmente faria exatamente assim, pois algo retira a possível inocência do amadorismo da menina de quase treze anos: o som.

Sem o prévio conhecimento da autoria e das intenções da página ou sem algum conhecimento sobre a existência de trabalhos de arte projetados exclusivamente para a internet, o som que acompanha a página inicial de “Mouchette.org” traria alguns receios. Os risos, choros e gemidos poderiam pertencer a uma criança de doze anos e qualquer *click* revelaria conteúdos eróticos, talvez pornográficos. Ainda assim, a página inicial não possui a apelação visual de endereços que promovem essa espécie de conteúdo. Na verdade, não há muita clareza a respeito do que haveria disponível nesses caminhos. Acessar os botões seria uma atitude praticamente às cegas. A decisão é entregue para o usuário. Caso não possua conhecimento mais consistente desse trabalho de arte ele será guiado pela curiosidade, fruto da atração ou da repulsão que essas imagens e esses sons lhe causam. Caso possua tais conhecimentos, o usuário se esforçará para direcionar seu trajeto através de decisões com objetivos externos a experiência com o trabalho. Esse seria o caso de um pesquisador interessado em explorar os conteúdos, que após diversas visitas, escolhe os trajetos possíveis de acordo com um plano de observação prévio.

Ambos os modos de entrosamento com a página sofrem abalos com a proliferação das plataformas para avatares. Hoje, ao abrir o *browser* e acessar “Mouchette.org” através do atalho preparado pelo próprio programa de acordo com as páginas recentemente visitas, por exemplo, a conversa já se inicia de modo diverso do esperado quando da época em que a proposta foi posta *online*. Esse simples direcionamento por parte do “programa de navegação” serve bem para demonstrar como o usuário da internet atualmente assume, consciente ou não, o papel de uma “persona virtual” e pública.

A procura por conteúdos passa, agora, por um fluxo mais potente e de sentido inverso ao experimentado em 1996. Se acima dissemos que os usuários são direcionados para dados, agora devemos apontar para a possibilidade dos conteúdos procurarem usuários. As platafor-

mas de pesquisas, como a Google.com, permitem que conteúdos encontrem usuários adequados. Diretamente ligados a essas plataformas, os avatares, perfis ou contas caracterizam o usuário, por seu histórico e frequência de ações, como “promotor” de espécies específicas de conteúdos. Desse modo, o usuário que for “atingido” por “Mouchette.org” possuirá tanto um nível de objetividade na experiência, quanto curiosidade e atração. A rede de conexões que tornou vigente o encontro entre um perfil e uma página é mais certa e imperceptível que há vinte anos. Em todo o caso, desfaz-se a possibilidade de navegação, de fruição desinteressada e gratuita. Em suma, não há fortuitos na rede.

Já em 1996, após o primeiro *click*, redirecionado para outra página, o usuário pode encontrar-se em um ambiente tão cru quanto o anterior. Poucas informações e a mesma aparência de improviso. O contrário também pode ocorrer. Apresentado a mais possibilidades textuais o usuário tenta compreender os conteúdos e nota que lhe são permitidos novos caminhos. A cada momento as escolhas pessoais tornam-se mais importantes para a fruição do trabalho. Um caminho pode ser indicado por uma palavra, uma letra, um sinal, uma minúscula imagem, ou pode mesmo estar escondido em algum ponto da página. As expectativas para com cada uma dessas escolhas dependem do modo como o próprio usuário se sente atraído por um ou outro possível caminho.

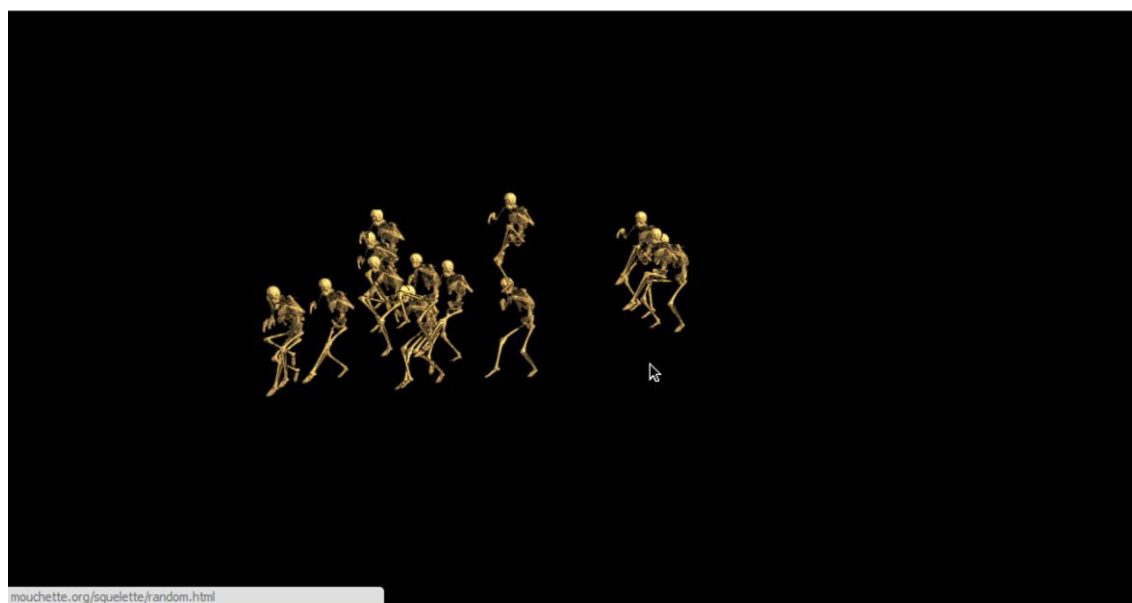


Figura 5. Print screen de “squelette”. Martine Neddham, “Mouchette.org”, 1996.³⁷
Fonte: <mouchette.org/squelette/index.html>.

³⁷ Nessa página, o movimento do cursor dispara a animação de um esqueleto. Após percorrer a extensão da página, percebe-se que não há mais botões por onde continuar a trajetória, restando a alternativa de retornar a página anterior ou cortar o caminho.

Alguns desses trajetos podem mesmo serem “becos sem saída” (Figura 5). Após alguns atalhos, simplesmente não há mais botões para apertar ou indicativos textuais de por onde prosseguir. Nesse caso, o usuário poderia sentir-se frustrado e abandonar a página, poderia sentir-se desafiado e retornar às informações anteriores para um esforço de compreendê-las, poderia agregar-se a essas trajetórias e torna-las um hábito, ou simplesmente desistir do caminho e fechar a página. Ao pensarmos que a maior parte dos atalhos não são indicativos diretos do que nos aguarda na página seguinte, há grandes chances de as imagens surgidas na tela tornarem-se expectativas frustradas. Caso o jogo de Mouchette fosse impedir que se atingisse um “ponto final” com o cumprimento de todas as camadas existentes a partir da página inicial, o usuário-jogador estaria fadado a ser sempre derrotado. Felizmente, esse não é o ponto, pois simplesmente não há “*end game*”. Voltar a página não significaria perda, pois em cada parede intransponível desse labirinto há peças da brincadeira.

Os formulários de contato, as caixas de conversa e o endereço de e-mail de Mouchette aparecem em grande parte dos trajetos existentes no trabalho (Figura 6). Essa é uma alternativa a ser considerada como uma espécie de “ponto final” no passeio por “Mouchette.org”, mesmo que não se fale ainda em “*end game*”. Após preencher os formulários ou enviar e-mails, o usuário adentra outro nível de comunicação com a “persona virtual”. Novamente, devemos manter em vista a diferença entre a decisão de preencher os formulários por interesses externos a experiência com o trabalho e a mesma ação tomada objetivamente como resposta aos pedidos de contato e aos dados presentes na página. O convite para uma conversa com a estranha figura de quase treze anos de idade surtiu efeito em um sem número de usuários e visitantes, antes e após a notoriedade do trabalho e a revelação da autoria.

Alguns dos atalhos presentes nas páginas de formulários podem levar o usuário a página de cadastro da plataforma “Mouchette.org”.³⁸ Essa seria uma experiência bastante diversa de dar repostas ou fazer perguntas para a “persona virtual” Mouchette. Através do cadastro no site seria possível agregar páginas e outros conteúdos e possuir uma área restrita para edição. Nesse espaço, para a interação do usuário, um conhecimento técnico de como são desenhados *websites* torna-se necessário. Com a posse de tal conhecimento seria possível agir sobre a estrutura formal das páginas, ainda que não seja dada a liberdade de criar páginas “dentro” de “Mochette.org”, mas apenas agregar páginas previamente construídas pelo usuário.

³⁸ <www.edit.mouchette.org/>

Sem ignorar essa porta aberta pelo trabalho, escolhemos nos ater aos formulários que permitem o diálogo com a “persona virtual” Mouchette.

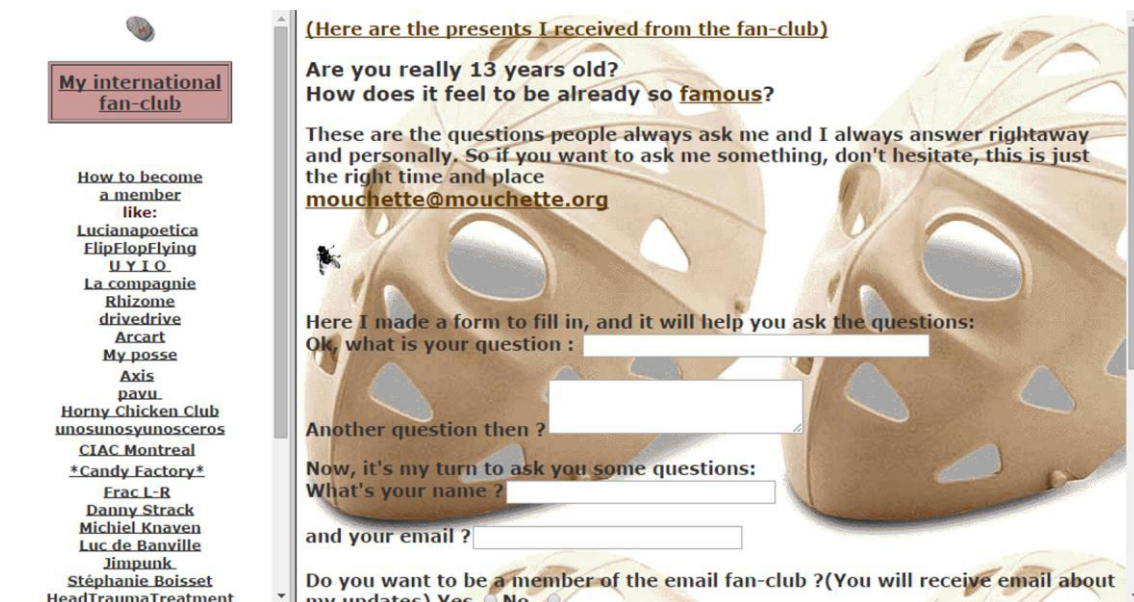


Figura 6. Print screen de “Fan”. Marine Neddham. “Mouchette.org”, 1996.

Fonte: <mouchette.org/fan/fanpage.html>.

Após o primeiro contato, torna-se possível “conversar” com a suposta jovem artista. Mesmo que não se trate de um diálogo baseado em “pergunta e resposta”, Mouchette tenta ao mesmo tempo seduzir e constranger esse usuário. Meses após o preenchimento dos formulários ela ainda pode enviar mensagens eróticas ou sedutoras. Sua imagem, que aparece lambendo o ecrã do computador (Figura 7), como fundo para um dos formulários, é um indicativo do jogo promovido entre a ideia de uma pessoa do outro lado da tela e a falta de dimensão insuperável dessas imagens sintéticas.

O erotismo frio desse jogo se acentua quando as imagens grudadas na tela são enviadas ao usuário como conteúdo pessoal e único. Ao acessar os atalhos presentes em emails de Mouchette, o conteúdo somente pode ser visualizado uma vez, de modo que, na tentativa de um segundo acesso, a página exhibe mensagens “carinhosas” com afirmações de que outros conteúdos serão encaminhados em breve para e-mail cadastrado no *site*.

Durante os quase vinte anos de existência dessa proposta uma quantidade razoável de pessoas tornou-se fã dessa personagem e atuante em relação a “Mouchette.org”. Dezenas de páginas relacionadas foram criadas, algumas ainda antes do aparecimento da autoria do traba-

lho. Algumas páginas como a loja virtual, acrescentam mais elementos ao jogo de autorias do trabalho. De fato, toda a informação tanto poderia ser quanto não ser produzida pela autora hoje declarada (Figura 8). Assim também ocorre com grande parte dos conteúdos agregados a página após o início de seu funcionamento efetivo. Nesse sentido o usuário tornou-se mais um dos muitos pontos apropriados por Neddham para a construção de “Mouchette.org”. Até as últimas páginas deste texto o modo como ocorre essa apropriação do usuário deve ser clarificado.



Figura 7. Print screen de “Flesh and Blood”. Martine Neddham, “Mouchette.org”, 1996.
Fonte: <mouchette.org/flesh/tong.html>.

Mas, ainda que não esteja elucidado o modo como essa apropriação dos usuários por parte do trabalho ocorre, podemos afirmar que a menina atraía “navegantes” e esses, mesmo que soubessem das condições reais do trabalho de arte, não poderiam negar-se a estranha sensação de que existiria naquela página uma pessoa 24h disponível. Ainda hoje, receber uma mensagem erótica de Mouchette causa estranheza, embora não pelas mesmas razões que o causava em 1996. A disponibilidade da personagem, *online* há vinte anos, é provavelmente a responsável por esse desconforto. E essa talvez seja a característica erótica mais marcante em “Mouchette.org”, a obrigação permanente de atender o usuário. Dificilmente a percepção aceita posicionar uma voz não humana à frente de uma voz humana. Sabemos que se trata de um trabalho de arte e que ninguém além de muitos computadores precisa acordar para atender

cada acesso. Mas, essa sapiência não torna as imagens de carne viva apertada contra a tela menos humanas. A criança preza na imagem, disposta e acordada a qualquer hora, todos os dias, talvez tenha ganhado mais reconhecimento de sua personalidade que a própria Martine Neddam.



Figura 8. Print screen de “Fanshop”. Martine Neddam. “Mouchette.org”, 1996.³⁹
 Fonte: <shop.mouchette.org/about.html>.

É fato que mergulhar ou navegar por essas páginas tornou-se algo bastante improvável. Esse é um trabalho que exige tanto o poder de escolha daqueles que lhe acessam quanto à disposição e o hábito com as interfaces mais básicas de conteúdos *online*. “Mouchette.org” ressalta uma palavra fundamental para a compreensão da experiência com as redes de compartilhamento de dados, a deliberação. Escolher entre dados disponíveis, conteúdos que tentam lhe atingir, entre trajetos possíveis e acessá-los, é conferir valor e tornar visível aquela informação. Junto a nossa primeira pergunta, “por que Mouchette não morre?”, se junta, a partir desse ponto, a palavra deliberação. Ambas aparecerão repetidas vezes até o final do nosso passeio e veremos que sua presença não é dispensável nesse discurso.

³⁹ Em sua descrição, a página da loja virtual de Mouchette traz o nome de “Sylvia” como grande fã da artista mirim, que prestaria uma homenagem a ela através da feitura de produtos “com sua marca”.

Trabalhos de arte construídos “com” e “para” a internet somente podem ser absorvidos através da mediação de aparelhos, dos quais desconhecemos o completo modo de funcionamento: “caixas-pretas”. O ato de escolher os botões, ou os caminhos, ou os links e todo o conteúdo que será exibido no ecrã, obedece às possibilidades já inscritas nas “caixas-pretas” que operamos. Ainda assim, tal atitude não é nula, tampouco é tomada plenamente ao acaso. O que fazemos ao tomar decisões sobre dados disponíveis é mesclá-los para produzir informação nova. Na experiência com os aparelhos e as imagens geradas por eles nós produzimos o novo deliberadamente (FLUSSER, 2008, p. 33).

O ato de deliberar tem se esmaecido à medida que o fluxo de dados na *web* torna-se mais relevante que o acesso a esses dados. A produção de informação, ou o sentido de informar, perde terreno para o poder de promoção de dados manipuláveis. Num cenário em que a informação permanece viva apenas enquanto é movimentada por interessados, a manutenção do sentido de um dado elemento se dá em grande parte pela pós-produção. Recortar, montar, colar, mixar e compartilhar são chaves mais eficientes para abrir as portas na *web* que a geração de novos conteúdos. O que se produz já não é tão importante quanto aquilo que escolhemos como informação própria para nos representar. Esse parece ser o sentido forte do termo “compartilhar” na atualidade. Compartilhar torna-se o mesmo que representar-se. Deliberar sobre as informações que escolhemos para nos representar é o desafio para os usuários da internet.

Entre o indivíduo consumidor de imagens e o deliberador de conteúdos públicos haveria uma estrada longa, mas condensada nos últimos sessenta anos. Numa sociedade espetacular encontraríamos o domínio das mídias de massa num sentido específico em direção ao público: poucos indivíduos apertavam botões e tornam informações privadas em públicas, isto é, publicam informações. Muitos indivíduos apertam botões e tornam privadas as informações públicas, isto é, privatizam informação (FLUSSER, 2008, p. 36). Com a popularização do acesso a *web* e dos aparelhos de registro de baixo custo, a situação se inverte. Há a possibilidade de que muitos indivíduos apertem botões e publiquem informações, mas não sobram muitos indivíduos para privatizá-las. A formação resultante desse movimento de publicidade sem privatização pode ser chamada de “nuvem de dados”. Obviamente essa linha “historicizada” que iria da mídia de massa para a internet móvel pode ser indefinidamente esmiuçada. Mas, nesse momento, importa atentarmos para o fato de que o crescente poder de escolha sobre quais dados promover acompanha um distanciamento ainda maior dos processos referentes as duas “caixas-pretas” que formam o computador: *hardware* e *software*. Acrescente-se

ainda o desconhecimento do modo como acontecem as ligações entre os computadores e, então, a internet mais parece ser uma matriosca de “caixas-pretas”.

Exercitar o poder de escolha sem o conhecimento do funcionamento dos programas e dos aparelhos é manter a criação por deliberação. Assim como o fotógrafo disputa com os limites já inscritos na “caixa-preta”, no programa do aparelho, para produzir imagens improváveis (FLUSSER, 2011, p. 53), o “navegante” promoveria suas escolhas para gerar informação nova.

Mas, dentro dessa “nuvem de dados”, como tomaríamos a decisão de qual informação comunicar? Como saberíamos o que é uma informação nova e uma redundante? Como deliberaríamos diante de tudo que nos é ofertado? Flusser propõe que sob os fios transmissores e receptores de informação se apresentam filtros: a “crítica” e a “censura”. Os filtros que se assentam sobre os fios seriam a “censura imposta” ou “crítica externa”. Os filtros que surgiriam sobre os nós, nos cruzamentos dos fios de informação, seriam a “autocensura” ou “crítica interna”. Tudo que puder passar pelos filtros seria informação nova (FLUSSER, 2008, p. 118).

Na visão de Flusser, sobre o destino da sociedade telemática, ou biotelemática, os valores tornar-se-iam irrelevantes. Diante do extenso automatismo da circulação de dados, destacar-se-ia o poder humano de veto, de dizer não. “De maneira que, depois da revolução telemática, deixamos de ser censores, mas continuamos tribunos” (FLUSSER, 2008, p. 124). Estaríamos, assim, numa estranha posição. Possuiríamos a liberdade de dizer não, de vetar. No entanto, não poderíamos vetar todas as alternativas, pois isso seria promover uma estagnação impraticável quando a comunicação baseia-se num fluxo ininterrupto e na anulação das distâncias. Somos envoltos pela “nuvem de dados” e devemos nos defender dos conteúdos que se chocam, ou são atirados, contra nós.

Se não navegamos mais pelas informações disponíveis é simplesmente por possuímos cada vez mais apagada nossa possibilidade de deliberação, de fazer surgir informação nova, ou ainda, de criar ruído. O receio contínuo de abandonar as linhas seguras da interface conhecida do mundo que nos é dado é um receio justo. Mas, quando seguido, impede a criação e choca-se com o desejo de estabelecer um destino através da escolha. O receio de escapar a programação é contrário a livre escolha.

O exercício do poder de deliberar é um dos principais eixos presentes no trabalho “Mouchette.org”. De início, o trabalho envolvia o espectador como um convite, uma proposta.

Hoje, tal proposta estaria mais próxima do desafio. O desafio de navegar. Dentro de “Mouchette.org” os dados não “caçam” o usuário, como ocorre na maior parte dos *websites* atualmente. Mesmo para sair da primeira página do trabalho, alguma escolha deve ser feita. A decisão sobre qual botão apertar é ainda mais relevante quando pouco se sabe sobre os efeitos contidos nesse botão. Quais mecanismos serão disparados após o clique? Quais imagens tomaram a tela e quais sons surgirão após os gemidos e uivos da página inicial? Seria possível deduzir exatamente o destino com apenas algumas indicações textuais talvez falsas? Como aceitamos seguir por portas cujo destino nos é encoberto?

O exercício da deliberação é sempre algo arriscado, exatamente por estar sujeito aos limites de nossos desejos e por tanto suscetível de domínio pelo que nos atrai. Seria possível desejar o desconhecido? A curiosidade responderia sim. Mas somente somos curiosos através de expectativas, ou seja, pelas esperanças de que algo desconhecido se assemelhe positiva ou negativamente a outra experiência vivida. De todo modo, três possibilidades podem ser ditas. A primeira é o caminho seguido pelos navegantes na antiguidade, atraídos pelo sedutor canto das sereias. Inebriados por suas vontades, terminavam por serem devorados. Quando acordavam do encantamento, pouco podiam fazer. No segundo caso, encontramos Alice (CARROL, 2002), atraída pela curiosidade da informação incompleta (veladura), segue o coelho para um mundo no qual suas regras de nada lhe servem. Subtraídas suas bases, ela deve adaptar-se continuamente, do contrário, permaneceria numa mesma sala eternamente.

A terceira possibilidade é a do escravo fiel.

O cativo nunca é acorrentado. Não precisa disso. Como é fiel! Renega prudentemente em si mesmo o rei negro despojado: é apenas um escravo feliz. § Um dia, entretanto, ele será libertado. Quando estiver demasiado velho para valer sua alimentação e suas roupas. Então lhe será concedida uma completa liberdade. Durante três dias ele se oferecerá em vão de tenda em tenda, cada dia mais fraco. E no fim do terceiro dia, sempre bem comportado, ele se deitará na areia. Eu os vi assim, em Juby, morrer nus. Os mouros assistiam a sua longa agonia, mas sem crueldade. E os meninos mouros brincavam ali, perto daquele escuro trapo humano, e toda a manhã iam ver se ele ainda se mexia, mas sem se rirem do velho servidor. Aquilo estava na ordem natural das coisas. Era como se lhe houvessem dito: ‘Você trabalhou bastante, tem direito ao sono, vá dormir’. Sempre estendido no chão, ele sentia a fome, que é apenas uma vertigem, mas não a injustiça, que, esta sim, é um tormento. Secado pelo sol, recebido pela terra. Trinta anos de trabalho, e, depois, o direito ao sono e a terra. § O primeiro que encontrei assim, não ouvi gemer: mas ele não tinha junto a quem gemer. Adivinhei nele uma espécie de obscuro consentimento, como o do montanhês perdido, sem forças, que se deita na neve e se envolve na neve e em seus sonhos. Não foi seu sofrimento que me impressionou: não creio que ele sofresse. Mas na morte de um homem um mundo desconhecido está morrendo. E eu me perguntava que imagens estariam se apagando em seus olhos. (SANT-EXUPÉRY, 1968, p. 81-82)

Ser seduzido por uma idealização travestida de satisfação é decidir seguir um caminho pautado por regras que desconsideram o Outro. Os navegantes inebriados pelo canto das seri-as são como um piloto que fecha os olhos ao volante e espera que a estrada seja exatamente como a que surge em sua imaginação. Ele ainda toma decisões, mas ignora que as ruas são um programa do qual ele não pode fugir por ignorância.

Ceder a curiosidade de completar uma frase pela metade sem antecipar seu possível significado é o risco que corre Alice. O significado contido na frase pode ser absolutamente avesso aos seus hábitos. Assim acontece a aventura do mundo das maravilhas. O absurdo somente assim aparenta ser por desobedecer toda a programação a qual Alice estava habituada. A escolha de seguir um indício é uma escolha bastante consciente. O equívoco da escolha de Alice está em pressupor que o significado velado, ou parcialmente desconhecido, da pressa do coelho, esteja contido na programação de seu mundo.

A desistência do escravo liberto talvez seja a alternativa mais assustadora. Escolher não escolher ainda é escolher, porém, nega ao Outro todos os cruzamentos possíveis de serem efetivados em partilha. A quantidade de trajetórias e conexões que desaparecem quando um sujeito imiscui-se de deliberar não é mensurável. Abdicar do poder de deliberar, mesmo que não se saiba o destino contido na escolha, é impedir o aparecimento do absurdo, do novo, do improvável. Acreditar no esgotamento dos possíveis é o mesmo que acreditar numa vivência absoluta. Em suma, a ilusão da sabedoria é uma crença perigosa. O aviso de Peter Pan deveria funcionar também nesse sentido. *“No. You see children know such a lot now, they soon don’t believe in fairies, and every time a child says, ‘I don’t believe in fairies’, there is a fairy somewhere that falls down dead.”* (BARRIE, 1912, p. 36).

O sujeito capaz de deliberar mesmo com o destino encoberto pode fazer surgir informação nova, isto é, realidades improváveis na programação em que se encontra. Para que essa alternativa esteja disponível é preciso sempre negar o que já se sabe, questionar o que está dado, com vistas para um mundo ainda por programar. Sob a ótica do deliberador, a ficção é sempre composta de verdades inabituais. Em outras palavras, no contexto criativo, fadas realmente existem.

3 O LABORATÓRIO DE APARELHOS PROGRAMADOS

3.1 Conversas com a “Clark-Nova”

Abandone a esperança de conter a narrativa.

Essa poderia ser a epígrafe para muitos trabalhos de *net.art*. Ao adentrar os cômodos instáveis de qualquer endereço da supervia informacional, o viajante deve estar preparado para ouvir discursos encadeados de maneira inconsequente e aceitar proposições inverificáveis. Nesses endereços não há distinção entre palavras e imagens e todas as superfícies podem ser portas, janelas ou interruptores. Caminhar pelas salas não é como pisar em terra ou no concreto, mas sim sobre botões do pânico e ativar alarmes, abrir buracos no encanamento, alterar a iluminação com o som dos sapatos, encostar acidentalmente num jornal antigo esquecido num canto e acordar em outra casa.

Esse é um mundo composto por fragmentos dançantes que se rebatem e se grudam para formar aparências momentaneamente identificáveis. Representar ou descrever as cenas que espocam na tela como quadros de uma película colada numa sessão de “*cadavre exquis*” é uma tarefa desafiadora, quiçá irrealizável. Chamarmos as composições visuais sintetizadas em telas de computador, *tablets* e *smartphones* de “páginas” pode mesmo tomar ares de ironia quando pensamos na continuidade de um *codéx*. Numa aproximação sincera, poderíamos pensar não nas páginas de um livro ou de um caderno de notas, mas em fólios soltos arremessados para o ar pelo desespero de um escritor que perdera sua linha de raciocínio. Certo é que o desespero desse escritor poderia ainda condensar esses fólios soltos. Como um mapa-múndi, em que a representação bidimensional do planeta terra distorce a realidade para adequar-se a possibilidade técnica, a encadernação desse aglomerado de fólios soltos se pareceria com um estranho diagrama que “faz a vez” de discurso.

Em 1958 Willian S. Burroughs (1914-1997) finaliza a insólita série de reflexões publicada como romance sob o título de “*Naked Lunch*”. O modo como esse livro foi formado não seria incomum para a literatura, a primeira vista. Seu parto tem início em 1953, quando o autor residia em Tanger, no Marrocos. Atraído pelo baixo custo de vida e a pouca repressão ao consumo de drogas e a prostituição homossexual, Burroughs permanecerá nessa cidade entre

1951 e início de 1958 (PAULINO JÚNIOR, 2004, p. 56). Durante esse período, seu vício em morfina e heroína atinge um ápice quase fatal. Como o próprio escritor conta no prefácio do livro, ele praticamente não abandonava o quarto alugado onde residia junto ao lixo e ampolas vazias, não tomava banho e quase não recebia visitas (BURROUGHS, 1992, p. 8). Ainda assim, em delírio, raciocinava sua alarmante situação e analisava o sistema do tráfico e do vício. Durante cinco anos escreveu esporádicas cartas, denominadas *routines*, para o poeta americano Allen Ginsberg (1926-1997). Nessas correspondências pensava seu estado e seu destino como se fosse uma personagem a executar um roteiro improvável e pouco sequencial. Ginsberg vislumbrou nos textos sinuosos das cartas o seu grau literário e por fim convenceu Burroughs a romper seu encantamento e tratar o material como passível de publicação.

Submerso nas tentativas de se livrar do vício, entendido por ele como doença (BURROUGHS, 1992, p. 10), enquanto questionava as possíveis saídas expressivas das missivas redigidas em estado de embriaguês, o autor institui um interessante método de escrita, o “*cut-up*”.

Seria injusto creditar unicamente a Burroughs a criação desse método, pois o “*cut-up*”, ou recorte, utilizado em “*Naked Lunch*”, não nega a influência da colagem cubista, de “Como fazer um poema dadaísta” de Tristan Tzara e mesmo das experimentações de seus outros colegas agregados no movimento *beatnik* (PAULINO JÚNIOR, 2004, p. 63). Mas, o que o autor desenvolve para a literatura é um “reembaralhamento” do material bruto das cartas, “rejunta-do” com novos elementos de maneira que dê a impressão de um todo sem deixar de valorizar o fragmento. Após esse primeiro sucesso logrado com o método “*cut-up*”, Burroughs passaria a aprimorar a composição fragmentária como possibilidade de construção de uma nova narrativa, altamente ligada com os avanços tecnológicos da comunicação. Volumes como “*The Soft Machine*” (1961), “*The Ticket That Exploded*” (1962) e “*Nova Express*” (1964), demonstram esse interesse, mas sua origem talvez seja melhor observada na maneira como as figuras das máquinas são tratadas em “*Naked Lunch*”.

O estudo das máquinas de pensar ensina-nos mais a respeito do cérebro do que podemos aprender por métodos introspectivos. O homem ocidental está se projetando numa série de artefatos. Alguma vez já injetou coca na veia principal? Bate direto no cérebro, ativando conexões de puro prazer. O prazer da morfina é nas vísceras, você se ouve por dentro depois da picada. Mas cocaína é eletricidade no cérebro, e a necessidade de cocaína afeta apenas o cérebro, uma necessidade sem corpo e sem sentimento. O cérebro carregado de cocaína é uma máquina de fliperama descontrolada, piscando luzes azuis e cor-de-rosa num orgasmo elétrico. O prazer da cocaína poderia ser sentido por uma máquina de pensar, como as primeiras pulsações da repug-

nante vida de um inseto. A necessidade de cocaína demora só umas poucas horas, enquanto se estimulam os canais por onde corre a droga. Evidentemente, os efeitos da cocaína poderiam ser produzidos por uma corrente elétrica que ativasse os canais próprios da droga... (BURROUGHS, 1992, p. 33-34)

A expressão “máquinas de pensar” diz muito da relevância dos aparelhos complexos para a visão de Burroughs sobre um mundo novo, no qual a distinção entre o humano e o não-humano liga-se mais ao desejo e ao medo que as capacidades de criação e interpretação. Antes de pensarmos diretamente sobre o valor da aproximação entre humanos e não-humanos, devemos observar uma das traduções mais consistentes de “*Naked Lunch*”, o filme homônimo dirigido por David Cronenberg, lançado em 1991. Essa não se trata simplesmente de uma adaptação, mas de um mergulho no universo narrativo do livro. A certa profundidade, fatos da biografia do escritor,⁴⁰ personagens, falas e passagens inteiras, que não constam no livro, são desdobradas pelo esforço crítico do diretor. De todos os desdobramentos de Cronenberg na película, interessa-nos especialmente o tratamento dispensado para as máquinas datilográficas.

O roteiro do filme apresenta a personagem Bill Lee como um exterminador de insetos que almeja ser um escritor. Convencido pela esposa, Bill vicia-se no inseticida que leva para casa. Para evitar contrair mais problemas no trabalho, a personagem procura Dr. Benway e inicia um tratamento com uma substância chamada “carne negra”. A partir desse ponto, Bill vivencia alucinações cada vez mais críveis. Após assassinar sua esposa, Bill descobre, em diálogo com um monstro sentado ao balcão de um bar, que estava “programado” para executar tal tarefa. Obrigado a fugir para a “*Interzone*”, Bill passa a redigir relatórios sobre “a situação” enquanto envolve-se numa trama picotada e intercalada por momentos de lucidez, nos quais retorna de sua missão.

Durante os lapsos de lucidez, os relatórios de Bill se apresentam como folhas soltas de um livro, embora seja um livro escrito como relatórios durante os delírios provocados pela “carne negra”. Bill não redige seus relatórios de próprio punho, mas o faz em sua máquina datilográfica, a Clark-Nova. Na fantasia de Cronenberg a máquina surge como uma personagem com voz ativa, que influencia e mesmo dirige ações do protagonista. Através da voz da Clark-Nova a missão de Bill parece real. Como uma mensageira do mundo da escrita, do mundo da ficção, a máquina datilográfica abandona o seu papel inanimado e afirma que so-

⁴⁰ Como a morte da sua esposa, Joan Vollmer, no México, em 1951, num brincadeira de Guilherme Tell com a maçã, na qual a maçã é trocada por um copo de vodka e o arco e flecha por um revolver (COSTA, 2013, p. 28).

mente através da conjunção carnal com o aparelho seria possível ao escritor levar a cabo sua obra.

Com um misto de artificial e orgânico, de metal, plástico, tinta, fluidos e quitina,⁴¹ o inseto libidinoso de Cronenberg dá corpo a “máquina pensante” de Burroughs. Diferente dos diálogos com humanos, presentes em sua lucidez ou concebidos em suas alucinações, as conversas de Bill com Clark-Nova demonstram uma intimidade física e mental que serve como mais um recorte na sequência picotada de “*Naked Lunch*”.

Envolta pela expressão “máquina pensante”, a Clark-Nova demonstra que a distinção entre a datilográfica e uma caneta é a complexidade que dá voz ao ser “não-humano”. Humanos criam “máquinas pensantes” e elas adquirem, pela qualidade de suas realizações, um *status* mais poderoso que o de meros objetos.

No ensaio “A Alavanca Contra-ataca”, Vilém Flusser tem como alvo a relevância e as contradições das “máquinas inteligentes”, porém, em termos outros. Na concepção de Flusser, o homem sempre utilizou máquinas orgânicas e inorgânicas para potencializar as funções de suas ferramentas naturais. Utilizamos animais de carga para ultrapassar os limites de nossa força, pombos correios para quebrar distâncias velozmente, cães guia como compensação de visão falha, sanguessugas para acelerar a circulação sanguínea. Do mesmo modo, a alavanca compensa nossa fraqueza, o telégrafo ultrapassa os pássaros, os óculos corrigem a visão. No entanto, as sanguessugas continuam imbatíveis em alguns aspectos, as alavancas não puxam arados sozinhas, as linhas telegráficas são custosas e os óculos não escolhem o caminho mais seguro. Numa nova mudança de ótica, não controlamos facilmente os animais, eles possuem alto nível de imprevisibilidade e seu manejo para a realização de tarefas é problemático. Máquinas orgânicas (inteligentes) são mais complexas que máquinas inorgânicas (estúpidas). “Esse é o motivo pelo qual, desde a Revolução Industrial, se começou a prescindir delas.” (FLUSSER, 2013, p. 47).

Reproduzir máquinas que reproduzem comportamento, executam funções objetivas e estendem nossas capacidades físicas e mentais é mais simples quando se trata de máquinas inorgânicas. O maior entrave em seu engenho está em encontrar arranjos que estendam nossas capacidades mentais, juntamente ao nosso poder de tomar decisões. Quando Flusser escreveu

⁴¹ Os insetos e crustáceos são uma presença constante no texto de Burroughs. Embora não descreva “máquinas-insetos”, é justo apontar essa conexão feita por Cronenberg. O que no livro causa “impacto carnal” sem ser empregado com relação a objetos ou seres vivos, no filme une-se aos objetos e seres com os quais os humanos relacionam-se mais fisicamente.

seu ensaio, previa que, com os avanços do século XX, em breve poderíamos produzir máquinas com a durabilidade do inorgânico e a inteligência do orgânico (FLUSSER, 2013, p. 48). A cibernética atingiu a posição das “máquinas pensantes” de Burroughs e os sonhos embasados e Flusser. Mas, quanto mais complexa a máquina, mais influenciados somos por suas possibilidades. A isso Flusser chama de “contra-ataque”.

As máquinas inorgânicas complexas nos influenciam não apenas por serem “pensantes”, pois todo e qualquer aparato técnico resulta em expansão das capacidades humanas, mas também em cerceamento das estradas possíveis de serem trilhadas. Se, no começo, usamos uma vara para colher maçãs, logo em seguida comemos maçãs porque a vara pode colhê-las. Esse exemplo é válido, mas na atual conjuntura é bastante falho. Quando se trata de um graveto, suas possibilidades de uso podem ser facilmente alcançadas num atento olhar. Já ao lidarmos com computadores, por serem feitos especificamente para estenderem nossas capacidades mentais, suas funções e qualidades estão muito além de nossa avaliação. Não somos capazes de acompanhar as reações dos programas que criamos quando atuam no mundo codificado do qual nos tornamos dependentes. Para Flusser, a questão se configura: como devem ser as futuras máquinas para que nos deem o “contra-ataque” que queremos?

Devemos estender essa questão com a compreensão de que as “máquinas pensantes” são parte do nosso corpo próprio. O humano não existe humanamente sem os aparatos que desenvolve e adere ao seu modo de ser. É com essa intenção que falamos acima sobre a sinuosidade da literatura de Burroughs, que acaba por influenciar as utopias do *ciberpunk*, e do corpo-máquina de Cronenberg, que abre uma dúvida sobre o lugar no mundo para esses monstros nascidos de um profundo processo de hibridização, do qual fazemos parte.

Desde sua época de faculdade, com curtas metragens experimentais como “*Stereo*” (1969) e “*Crimes of the Future*” (1970), Cronenberg já era atravessado por uma espécie de fetiche pelas transformações e variações do corpo “sobre humano”. A frase “nada é verdade, tudo é permitido”, do início de “*Naked Lunch*”, poderia abrir o universo de Cronenberg. O cineasta canadense coloca os estranhamentos do EU na bidimensionalidade por uma materialidade da carne. “Nesse novo regime da imagem, mais visceral do que representacional. Nesse novo regime, o corpo é o *locus* comum de um devir outro, em que a técnica incide diretamente” (ALTIMANN, 2007, p. 43).

Em “A Mosca” (1986), “Videodrome” (1982), “*Scanners*” (1981) ou “eXistenZ” (1999), os híbridos ou “sobre humanos” aparecem ligeiramente negativizados. A tentativa de

tratar o que surge da mistura de humano com o mundo como se lidássemos com alguma espécie de “mudança a partir do humano” talvez seja responsável pelos traumas do “‘monstro’ sem lugar”.

Notem como o pensamento sobre o corpo-máquina em Cronenberg parece sempre marchar do lado humano de uma fronteira homem/natureza que nunca existiu além dos nossos receios modernos. Seria possível pensar esse corpo-máquina, esse monstro, esse híbrido, pelo outro lado dessa fronteira imaginária e ética? Qual espaço separaríamos no discurso sobre nossa relação com os aparelhos e as imagens sintéticas quando nos esforçamos para ouvir as vozes do humano e do não-humano? Como localizar conceitualmente um trabalho de arte promovido por ambas as vozes? Como são construídos os fatos analisáveis num universo com sujeitos que assumem a vez de objetos e objetos q assumem a vez de sujeitos? Poderíamos continuar o desdobramento de dúvidas indeterminadamente. Ao nos cansarmos desse trabalho, percebemos que todas essas questões giram em torno do entendimento e empoderamento do que chamamos acima de “híbridos”.

Máquinas pensantes, imagens sintéticas, interfaces interativas, a internet ou qualquer outro constructo que perpassa sistemas técnicos, econômicos, culturais, políticos e poéticos, não pode ser assimilado assimetricamente. Um mundo dividido entre natureza das coisas e cultura dos homens deixa fora do jogo uma vasta gama “quase-objetos”. Ao falarmos de híbridos, tangenciamos toda a formação de uma ótica moderna que observa a natureza através de grossas lentes ontológicas. Para esboçar a complexidade do esforço de ouvir a voz dos “não-humanos” e o cenário encontrado com o empoderamento dos híbridos, passearemos por algumas ideias desenvolvidas por Bruno Latour em “Jamais Fomos Modernos” (2011).

3.2 Conversas de Laboratório

No início do ensaio “Jamais Fomos Modernos” Latour nos descreve a crise que faz a realidade soar bagunçada aos nossos ouvidos esperançosos de uma ordem que imaginamos no passado. Através de um passeio pelas manchetes de jornais, o autor nos mostra como os fatos não permitem o tratamento analítico de disciplinas puras. Caso o sujeito tente assim proceder, enxergará a realidade como caótica. Uma rápida observação pelos noticiários deixa evidente

que disciplinas puras não são capazes de prover suporte para compreensão de um panorama no qual interesses e agentes políticos, culturais, ecológicos, matemáticos, químicos, físicos, poéticos e de entretenimento se emaranham e se reproduzem indiscriminadamente. “As proporções, as questões, as durações, os atores não são comparáveis e, no entanto, estão todos envolvidos na mesma história” (LATOUR, 2011, p. 07).

Para tentar abraçar essa paisagem, historiadores, sociólogos, economistas, filósofos, literatos, artistas, cientistas do “social” respondem todos por etiquetas generalistas como “teóricos”. Mas, o erro básico na análise dos conteúdos apresentados pelas *Sciences Studies* estaria na separação dos direcionamentos para a natureza, a política e o discurso. *Science Studies* lidam simultaneamente com a cientificidade do observável, com a historicidade do coletivo e do objeto e com o discurso e a retórica. A técnica não pode ser desvinculada do dialógico e do contextual, do contrário, recai-se no vazio.

A expressão “constituição moderna” introduz o principal tema do ensaio de Latour: haveria, no acordo que rege o entendimento da modernidade, uma separação entre humanos e não-humanos. Tal divisão colocaria os homens sob a responsabilidade da política e os não-humanos como responsabilidade da ciência. Como ocorreria a distinção entre essas competências? E como compreender a voz do fenômeno híbrido?

Em “Boyle e seus objetos”, Latour nos fala do livro de Shapin e Schaffer (1985) em que os autores apresentam a disputa entre Robert Boyle (1627-1691) e Thomas Hobbes (1588-1679). Esse é o exemplo escolhido por Latour para rabiscar um croqui do surgimento da “constituição moderna”. Apesar de ser apenas um exemplo, é possível ao leitor constatar que tal disputa poderia ter ocorrido em diversos âmbitos e de diversas maneiras. No livro de Shapin e Schaffer vemos um pouco a respeito das teorias matemáticas de Hobbes, comumente ignoradas por seus seguidores, e um tanto das elucubrações sociais de Boyle, igualmente abandonadas pelos seus “discípulos”. O embate entre ambos parece girar em torno das consequências do procedimento científico promovido por Boyle com a “bomba de ar”.⁴²

Talvez, na disputa entre a ciência de Boyle e a política de Hobbes, esteja o principal eixo de discussão das “personas virtuais”, com as quais lidamos aqui. O uso popular da internet põe em cheque o dualismo política/ciência de um modo intenso. As ações na e através da internet criam “coisas” factuais, observáveis e testemunháveis, mas, tais coisas são as próprias ações de indivíduos, de sujeitos tão reais quanto virtuais. A “persona virtual” apresenta a voz

⁴² Sobre a constituição da ciência instrumental a partir da “bomba de ar” de Boyle, ver MARQUES, 2012.

não-humana (aparelhos, programas, fatos) e a voz humana (sujeitos, deliberação, fenômenos políticos). Uma análise dessa realidade não pode ser feita ao se excluir o prisma da ciência e da técnica. No entanto, também não pode prescindir do olhar “mágico” (a relação com os aparelhos é uma relação mágica, como toda a relação com caixas-pretas) do homem-criador. Para confluir esses dois monóculos, e desembasar o panorama do conhecimento produzido em rede, devemos nos aprofundar na compreensão de uma proposta que, em suas bases, tangencia os dois universos: as tecnoimagens.

As tecnoimagens são um híbrido que se alastra globalmente e aprofunda-se em todos os campos de pesquisa e comunicação. Elas aderem globalmente à discussão aqui proposta e fincam-se no solo entre a política dos homens e a ciência dos objetos. Não obstante Latour não trabalhar especificamente o universo das imagens, desenvolve um olhar arguto sobre o “reino do centro” entre a ciência e a cultura, no qual a voz das tecnoimagens ressoa em todas as direções.

Nas origens de “reino do centro”, habitado por híbridos, Latour pensa que o problema não estaria exatamente na construção de um ambiente ideal de observação (laboratório), mas sim no método comprobatório escolhido por Boyle, por exemplo. O cientista abandona a lógica matemática e cerca suas experiências de testemunhas, de colegas. “Ele não desejava a opinião dos cavalheiros, mas sim a observação de um fenômeno produzido artificialmente em um lugar fechado e protegido, o laboratório” (LATOUR, 2011, p. 23). Os fatos são inteiramente construídos em laboratório. E esse é justamente o interesse de Boyle. De modo simples, fatos são sempre construídos. Consideremos que as circunstâncias são puramente elaboradas e concluamos que as causas são uma questão eliminada. Em um laboratório, um experimento não necessita de outra causa além de prestar-se a observação nas condições dadas. Quando são produzidos apenas *matters of fact* é possível afirmar que eles jamais serão mudados, não importa que mudem a ótica e o contexto, naquelas circunstâncias registradas foram testemunhados fatos de tal natureza. Esse é o ambiente confiável e controlado que Boyle cria com a “bomba de ar”: um ambiente no qual a ciência não pode ser questionada, pois somente afirma aquilo que produz de modo independente.

Já para Hobbes, a manutenção da ordem dependeria de um reducionismo que impedisse a contestação do poder construído pelos cidadãos. Para isso, seria importante eliminar qualquer espécie de fuga, de recursos, que não obedecessem ao Ator (representante) do qual os cidadãos seriam Autores. O método para esse fim seria a verdade incontestável da matemá-

tica. Aplicar a matemática à República eliminaria o valor da discordância e separaria a Igreja do Estado. Não haveria transcendência, o poder da bíblia torna-se, assim, absolutamente simbólico.

Na visão de Hobbes, a *Royal Society*, reunida em torno da bomba de ar de Boyle, traria o mesmo risco político daqueles que sobrepõem os poderes divinos aos poderes do Estado, pois seus *matters of fact* são, por princípio, separados de qualquer outra ordem que não aquela do laboratório. Se para Hobbes “conhecimento é poder”, então, com o laboratório de Boyle conhecimento e poder estariam novamente divididos. Na época o “cientista político” Hobbes dirige tais advertências ao Rei⁴³ e inicia a disputa entre a política dos homens e a ciência das coisas.

Quando enxergamos essa disputa com olhares que separam campos de conhecimento, os receios de Hobbes parecem um despautério. Afinal, de que modo um fato observado, como o sufocamento de um pássaro no laboratório, pode afetar todo o contexto da república?

Esse é o grande mérito do livro de Shapin e Schaffer, que, para Latour (2011, p. 26), pode ser considerado a base da antropologia comparada. Os autores passam do mundo das ideias para a mediação de um instrumento. Ao tratar sobre ciência, Deus, Poder, matéria, moral e religião pelas das dúvidas em torno da “bomba de ar” (o laboratório nascente), os autores adentrariam a teoria das redes.

Em sua narrativa documental e opinativa, Shapin e Schaffer perseguem Boyle pelos pontos “sujos” do trabalho em laboratório, aparentemente tão limpo e controlado. “As experiências nunca funcionavam bem”. Vazamentos, manivelas, parafusos e juntas trazem a ciência para sua verdade mais “pé no chão”. Seria como destituir a internet se sua aparente imaterialidade com um colossal empilhamento de discos rígidos, cabos, ar-condicionados e usinas térmicas indispensáveis para seu brilho e glamour.

De fato, desde a época de Boyle, vivemos num mundo que tem seus laços em objetos fabricados em laboratório (esse objeto idealmente observado, criado no século XVII). A aséptica ordem político-matemática de Hobbes havia sido anulada pela multiplicação de espaços privados permitidos pela ascensão da *Royal Society* de Boyle. Nesses espaços restritos

⁴³ Os autores deixam bem evidentes as razões pelas quais Hobbes condena publicamente o modo como os experimentos eram administrados por Boyle (SHAPIN; SCHAFFER, 1985, p. 129-130). Ainda, logo na sequência abrem margem para se pensar na miríade de possibilidades não compromissadas que levariam Hobbes a não abandonar sua sociedade calculada: “Why was Hobbes not a Fellow? Was he “excluded,” and, if so, on what grounds?”

para observação de fatos em ambiente independente e por poucos colegas era “[...] proclamada a origem transcendental dos fatos que, apesar de fabricados pelo homem, não são de autoria de ninguém e os quais, conquanto não possuam uma causa, podem ser explicados” (LATOIR, 2011, p. 27).

Hobbes se perguntava como voltar à ordem e se irritava com a mudança de escala dos problemas. Quando rejeitava o vácuo, Hobbes o fazia com o pensamento voltado para toda a república, para as consequências que a existência do vácuo teria nas opiniões particulares (e por serem particulares, já constituíam perigo). Diante dessa preocupação, Boyle o refuta com a experiência de uma pena estática no interior da câmara ideal, seu laboratório. Hobbes nega tal experimento, pois, quando fala em “vento de éter”, ele fala numa escala que afetaria todo o coletivo dos cidadãos e não seria possível traduzir tal contexto no laboratório. Mas, para Boyle isso não era um problema, pois o que objetivava não era o macro, mas sim o micro, restrito as condições básicas de construção de um fato, um *matter of fact*.

“O testemunho dos não-humanos” parece ser a grande novidade da invenção de Boyle. Mas, por serem fatos apenas observados, porém não demonstrados argumentativamente, o matemático usa o repertório do direito penal para assegurar a confiabilidade de seu método de testemunhas. Era importante formar uma comunidade de testemunhas digna de fé e prezar pela coincidência das versões relatadas, para eliminar assim os olhares extremistas (LATOIR, 2011, p. 28). Com os observadores como repórteres de fatos inquestionáveis, o testemunho dado seria o dos objetos desprovidos de alma. A “nova Constituição” reconhece a voz dos corpos inertes e sem preconceito como muito mais confiável que a de qualquer mortal. Fenômenos não possuiriam opinião e quando confirmados por toda uma audiência digna de fé, demonstrariam uma realidade para além da interpretação.

Mas, a grande variação estaria nas possibilidades dadas para que os acontecimentos independentessem da interpretação. Os debates giram em torno do ambiente permitido pelos instrumentos científicos, isto é, a ciência se instrumentaliza. Tal ambiente não possui laços, nem pode possuí-los, com a política e a religião. Isso preocupa Hobbes. Essa ciência, que não é composta de ideias, mas de práticas, não se torna universal como a ordem reducionista de Hobbes gostaria, mas se universaliza na proliferação de uma ordem de sua própria prática: a observação das vozes dos não-humanos em laboratórios.

Ao fim do seu livro, Shapin e Schaffer optam pela posição de Hobbes como a mais acertada.⁴⁴ A ciência é formulada por coisas em si factuais, mas que não são exatamente a coisa em si, a ciência não é em si factual. Do mesmo modo, a ciência não é a cultura/espírito, embora trate com e através dos homens. Para localizar a ciência no embate entre Boyle e Hobbes, Latour propõe o seguinte diagrama:

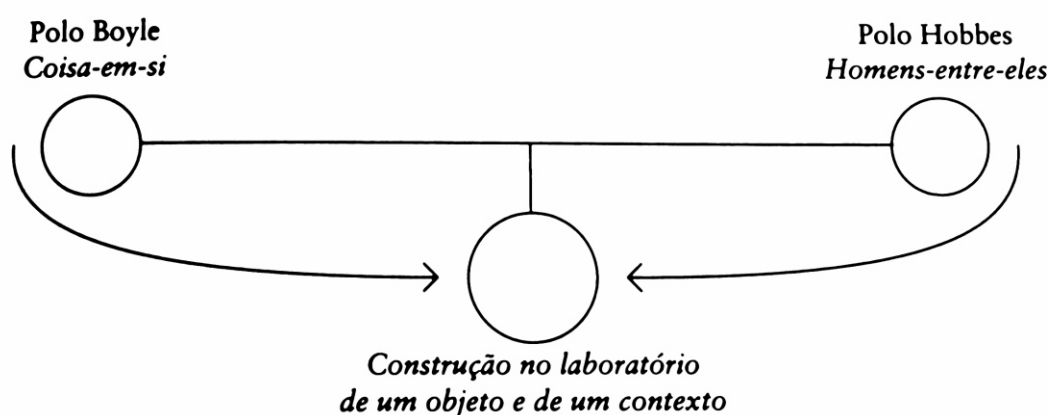


Figura 9. Diagrama de relação entre ciência de Boyle, política de Hobbes e prática laboratorial.
Fonte: Latour (2011, p. 31).

O que Shapin e Schaffer haveriam deixado a dever seria a desconstrução da Política dos Homens inventada por Hobbes. Quando afirmam que Hobbes tenha razão, não teriam considerado que o próprio Hobbes haveria inventado o contexto no qual seus argumentos podem ser verdadeiros. “Hobbes inventa o cidadão nu, cujos direitos se limitam a possuir e a ser

⁴⁴ Os autores não chegam a afirmar subscrever os ataques passados de Hobbes, mas acabam por afirmar que o lugar da filosofia e da ciência defendido por Hobbes seria público, enquanto Boyle procedia uma privatização das ciências da natureza ao instrumentaliza-la. “If someone were to be asked in 1660, “Where can I find a natural philosopher at work?”, to what place would he be directed? For Hobbes there was to be no special space in which one did natural philosophy. Clearly, there were spaces that were deemed grossly inappropriate. Since philosophy was a noble activity, it was not to be done in the apothecary shop, in the garden, or in the tool room. He told his adversaries that philosophers were not “apothecaries,” “gardeners,” or any other sort of “workmen.” Neither was philosophy to be withdrawn into the Inns of Court, the physicians’ colleges, the clerics’ convocations, or the universities. Philosophy was not the exclusive domain of the professional man. Any such withdrawal into special professional spaces threatened the public status of philosophy. Recall Hobbes’s indictment of the Royal Society as yet another restricted professional space. He asked, “Cannot anyone who wishes come?” and gave the answer, “The place where they meet is not public.” We have seen that the experimentalists also insisted upon the public nature of their activity, but Boyle’s “public” and Hobbes’s “public” were different usages. Hobbes’s philosophy had to be public in the sense that it must not become the preserve of interested professionals. The special interests of professional groups had acted historically to corrupt knowledge” (SHAPIN; SCHAFFER, 1985, p. 333).

representado pela construção artificial do soberano. Cria também a linguagem do poder=conhecimento” (LATOURE, 2011, p. 32). Hobbes inventa a estrutura que funcionaliza o conhecimento diante do poder.

Ao sobrepor as posições adversárias dessa história, notamos que Hobbes concebe a república como “seu” laboratório. Com as condições ideais e as testemunhas providas pela máquina administrativa, o Estado matemático de Hobbes é soberano de um ambiente que abomina as discrepâncias e no qual particularidades são como testemunhos questionáveis. Ao fim, temos dois laboratórios separados para tipos de objetos distintos, porém tratados do mesmo modo quanto à observação de um contexto ideal: humanos e não-humanos.

Hoje, devemos estar atentos para o contexto ideal de um mundo processado por “máquinas pensantes”. Assim como a “bomba de arte” de Boyle e o Estado calculado de Hobbes, a internet possui características que lhe tornam um ambiente controlado e idealizado. Suas fronteiras formais estão virtualmente contidas nos aparelhos e programas. Nesse laboratório não se deve ignorar a parte “suja”. Assim como Shapin e Schaffer se detêm nas manivelas, nos parafusos e alavancas que instrumentalizaram a ciência, ao pensarmos a experiência com ao ciberespaço na década de 1990 ou na era da mobilidade, é importante estarmos atentos aos processos de construção dos fatos. E observar não apenas aos processos comunicacionais “limpos”, isto é, as opiniões e os estudos de grafos, mas também, e fundamentalmente, os aparelhos e programações nos quais esses processos “limpos” pisam. O chão de nossa tecnologia sem fio e de interfaces amigáveis pode estar repleto de cacos e restos de remendos.⁴⁵

Hobbes e Boyle inventaram “[...] um mundo no qual a representação das coisas através do laboratório estivesse para sempre dissociada da representação dos cidadãos através do contrato social” (LATOURE, 2011, p. 33). Ambos os contextos são artificiais, em ambos a representação está na base das relações, mas em cada um a representação se torna algo diferente aos olhos dos modernos. Os cidadãos calculados/calculadores dão sua voz para o soberano e esse os representa. Ou seria essa situação invertida e o *corpus* soberano passa a dar as cartas com as quais os cidadãos somente possam calcular com um objetivo, o qual não os compete

⁴⁵ Até o momento, toda a programação que sustenta as nossas conexões depende em algum grau dos interesses de programadores muitas vezes independentes, isto é, que gerem sua rotina. Recursos humanos encontram-se no piso da programação e mesmo que haja um *software* falho, isso já é suficiente para gerar imprevisibilidade suficiente para afetar todos os demais. Não é de se espantar o número de atualizações e novos produtos atirados para o mercado como “mais seguros” todos os dias. “*Because even okay software has to work with terrible software. The number of people whose job it is to make software secure can practically fit in a large bar, and I’ve watched them drink. It’s not comforting. It isn’t a matter of if you get owned, only a matter of when*” (NORTON, 2014).

saber? Do outro lado, os cientistas, em sua rede, traduzem a voz das coisas mudas. Mas também opinam, por mais que digam que os “fatos falam por si mesmos”. Os fatos não falam, são traduzidos. Deixar de lado o termo tradução como fundamental para o trabalho científico deixa entrever o compromisso do raciocínio laboratorial com a sua própria representação idealizada e idealista de um mundo fatídico. A mesma palavra, representação, muda de cor ao mudarmos os óculos. Mas, tanto para a ciência das coisas quanto para a política dos homens, o que temos são representantes de vozes inauditas.

Hobbes e Boyle tratam da vastidão dos termos políticos e naturais, separam as categorias que cada contexto necessitaria para se sustentar, mas não pensam o fato político puro nem o fato natural puro. Isso não seria possível, pois a mescla necessária para que essa ciência e essa política sejam executadas as torna dependentes daquilo que elas negam. Nos paradoxos desses dois lados, vemos que a ciência das coisas insiste em “descobrir” a natureza que ela mesma “inventa” no laboratório, enquanto a política dos homens insiste em “construir” um governo que precede sua própria “existência”. A ciência das coisas necessita dos “óculos” humanos para realizar seus *matters of fact* e a política dos homens necessita da mobilização dos instrumentos para que seu governo dure. Esses dois laboratórios parecem dizer o mesmo enquanto lutam para manterem-se independentes um do outro.

Eis que a base da constituição moderna, na visão de Latour, é formada por paradoxos: (i) a garantia de que construímos uma natureza que nos ultrapassa, (ii) a garantia de que não construímos o governo que nos representa e (iii) a garantia de que natureza e política, purificação e mediação, são coisas distintas.

“A quarta garantia: deus suprimido” mostra que o Deus suprimido pela metafísica é distinto do Deus pré-moderno, do mesmo modo que a natureza cientificizada é diferente da *physis* e que o coletivo sob contrato é diferente da comunidade humano/não-humano. Tornar o Deus ineficaz sem negá-lo era não apenas necessário para a independência da ciência das coisas e da política dos homens, mas era também muito útil. A supressão do poder divino da vida natural e política do Estado resolvia a contradição das três garantias da constituição moderna com outra garantia contraditória: “Nós não criamos a natureza; nós criamos a sociedade; nós criamos a natureza; nós não criamos a sociedade; nós não criamos nem uma nem outra, Deus criou tudo; Deus não criou nada, nós criamos tudo” (LATOUR, 2011, p. 39). Tornar a crença uma experiência íntima e a religião totalmente individual são a estratégia para a criação de um juiz impotente, o Deus moderno.

Abre-se então um terceiro laboratório, a espiritualidade pessoal baseada na livre tradução da mensagem divina. Desse modo, Deus não possuiria poder fora do seu laboratório, isto é, ele não poderia intervir no Estado, que obedece ao laboratório da ciência e ao da política. Notem como as teocracias Árabes, mesmo as mais funcionais, soam tão estranhas ao hábito laboratorial do Ocidente cristão.

O mecanismo crítico moderno, o qual hoje se encontra enfraquecido, era baseado na busca por uma pureza não apenas das áreas de pensamento, mas da própria existência humana no mundo. Liberado da confluência mítica com os não-humanos, o homem pode criticar o obscurantismo e assim estipular as “leis da natureza”, notadamente construídas em laboratório. Como vimos, os preconceitos humanos são excluídos quando os próprios fatos podem “falar por si” em um ambiente ideal.

As ciências sociais, por sua vez, puderam exercer crítica sobre as ciências naturais. Sob o crivo da sociologia, toda a espécie de ideologia deveria ser excluída das ciências naturais, incluindo nessa conta a linguagem e os símbolos (LATOUR, 2011, p. 41). No lugar do discurso, o cálculo assume definitivamente as rédeas sobre a natureza e primeiramente sobre o “homem natural”.

O materialismo histórico marxista viria a “congelar” tal situação, numa separação purificadora das falsas e das verdadeiras pretensões tanto das ciências naturais quanto das sociais. A sensação de esperança dessas promessas de purificação serviriam, para Latour, para estabelecer o sujeito moderno paralisado entre uma natureza, que lhe é alheia, mas que ele constrói e calcula, e uma sociedade que lhe pertence por completo, mas cuja estrutura super-complexa lhe escapa totalmente. Os mecanismos do sistema social moderno controlam e determinam todas as ações do sujeito, de modo que o ultrapassam, o transcendem. Nesse sentido, os absolutos modernos jamais poderiam ser cumpridos.

Com uma constituição baseada na separação e na mútua dependência de humanos e não-humanos, os modernos poderiam responder a qualquer crítica de seus absolutos usando outro de seus absolutos sem jamais entrar (ou deixar margem para) numa contradição externa. A ideia do laboratório, por sinal, elimina a possibilidade de uma contradição que não seja relativa ao próprio aparato que controla o fenômeno idealizado. Na constituição moderna a sociedade responderia pela natureza, a natureza responderia pela sociedade e Deus apoiaria a todos sem realmente se envolver. Toda a resposta se daria por mediação, seja do laboratório, do contrato social ou dos dogmas “auto segregadores”.

Latour defende que, assim como houve uma ideia de revolução, a qual guiou os franceses em 1789, haveria uma ideia de constituição, que guiou a modernidade para mobilizar pessoas e coisas numa escala tão vasta. Tal ideia de constituição, apesar de dizer-se baseada na purificação, era, na verdade, baseada na possibilidade de mistura entre humanos e não-humanos. Algo como a influência do não-humano da “bomba de ar” de Boyle, na sociedade inglesa do século XVII, não seria possível num coletivo não-moderno, pois constituiria uma quimera inaceitável. Ao mesmo tempo, tal permissão de mistura impediu a modernidade de perder-se no individualismo. Não poderia ocorrer de cada cidadão da república construir seu próprio laboratório e ignorar os limites do aparato do laboratório do vizinho, pois isso seria quebrar a ordem de paradoxos que justificava a sua constituição. Em suma, é a separação que permitiu o avanço da tradução, o crescimento dos híbridos e a aceitação das misturas como “socialmente naturais”. Somente podemos realizar a mistura de itens que se encontram separados.

A tese de Latour em “Jamais Fomos Modernos” forma uma revisão histórica que considera a análise constitucional da modernidade como porta para concluir que tal modernidade somente existiu como um projeto irrealizável. Sob tal prisma, os pós-modernos apenas mantinham o sentimento de que “não são mais” modernos, os antimodernos negariam as esperanças modernas, mas ambos aceitariam sua constituição (seus paradoxos). Já os “não-modernos”, na proposição de Latour, não agem dentro desse campo, mas sim no campo das Redes, razão pela qual necessitariam de uma constituição própria (LATOUR, 2011, p. 50-52).

Dentro dessa tese, a hipótese do autor diz que “O crescimento dos quase-objetos saturou o quadro constitucional dos modernos” (LATOUR, 2011, p. 55). Os híbridos, ou “quase-objetos”, seriam formados pelos trabalhos de tradução e mediação entre coisas e sujeitos. Para demonstrar essa saturação Latour usa o exemplo dado Lévi-Strauss (1989, p. 247-248) para demonstrar como a fusão desses dois campos modernos elimina seus rastros puros. Lévi-Strauss compara a relação que povos supostamente primitivos tem com suas interferências e leituras da natureza, como os rastros interpretados pelos índios americanos ou o reconhecimento das pegadas de membros de sua comunidade na terra pelos aborígenes australianos com a relação de um habitante de metrópoles ocidentais com seu automóvel. A resposta à mudança de direção dos pneus ou a um buraco na pista seria a mesma dos supostos primitivos com a suposta natureza. Numa autoestrada movimentada não sabemos quem é o sujeito ativo e o objeto passivo.

A constituição moderna promoveria essa separação imaginária entre nós, humanos, e eles, não-humanos. No entanto, para realizar tal separação, deve-se aumentar constantemente a quantidade de mediadores entre nós e eles. Nesse empenho de mediação proliferam os híbridos, ou “quase-objetos”. A partir dessa determinação, Latour separa três grandes esforços de abarcar o “Império do Centro”, o campo dos “quase-objetos”, e integrá-lo a constituição moderna: (i) o esforço de separação entre objeto e sujeito, (ii) a chamada “vertente semiótica” e (iii) a separação do Ser pensante dos demais entes (LATOUR, 2011, p. 56). O primeiro esforço poderia ser descrito como uma linha que parte das etapas de mediação entre coisas naturais e objetos (Kant), passa pela “ilusão” de dialética (Hegel) de unir os polos numa totalidade ao final de muitas mediações e termina com o empenho de não pressuposição da pureza dos sujeitos e dos objetos na fenomenologia.

No segundo esforço, as “vertentes semióticas” cuidariam do espaço de mediação entre a natureza e as comunidades. A semiótica, seja naturalizada (epistemologia) ou sociologizada (sociologia), procuraria a autonomia e solidez do discurso. Desse modo, cometeria o erro de “guardar no armário” tanto o polo das coisas quanto o polo dos homens (LATOUR, 2011, p. 63). Já no terceiro esforço, o pensamento da diferença entre Ser e ente poderia abrigar os “quase-objetos”, que não são nem sujeitos, nem objetos, nem discurso. Para Latour, o trabalho heideggeriano de desconstrução da metafísica (constituição) moderna, caminharia para a criação de bases para os híbridos, no entanto, ele e seus seguidores recaiam na mesma crença na constituição que buscavam dissecar. Pois, para se cogitar o esquecimento do Ser, haveria de se pensar em um Ser puro, mas também em uma técnica pura, uma economia pura, um capitalismo puro, e um sujeito puro. A aceitação de tais bases é praticamente a aceitação da mesma constituição moderna, o que fecharia a filosofia heideggeriana na Floresta Negra (LATOUR, 2011, p. 65).

Nenhum desses três repertórios parece dar conta dos “quase-objetos” ou compreende os paradoxos da modernidade. Para realizar simultaneamente os trabalhos de mediação (necessário para manter a dicotomia cultura/natureza) e purificação, como desejo de independência entre os campos, seria necessário voltar ao tempo não-moderno. Mas a temporalidade moderna não aceita essa artimanha crítica, pois seu tempo passa em saltos e rupturas. É o paradoxo do Novo. O máximo a que se chegaria é à decepção pós-moderna, que, na visão de Latour sobrepõe elementos de várias épocas, recortados de seus contextos.

A historicidade moderna seria marcada pelo aparecimento de não-humanos, como a máquina à vapor, a lei da gravidade, a bomba atômica, o computador. No entanto, esses não-humanos não surgem por geração espontânea. Evidenciar a constituição moderna é evidenciar as ligações humanas com as coisas, as ligações da sociedade com a natureza. Por outro lado, aceitar essa constituição seria estabelecer uma assimetria entre passado e futuro, o que para a modernidade seria a mesma separação entre natureza e cultura (LATOUR, 2011, p. 70). Aceitar essa constituição deixaria duas possibilidades para o presente: progresso ou decadência.

A temporalidade moderna, dividida em decadência e progresso, seria resultado da disciplina de substituição dos componentes da realidade, sem que sua ordem seja alterada. Essa ordem somente é possível ao se empurrar os “quase-objetos” para o campo do irracional ou do arcaico. Quando os exemplos que cruzam não podem mais ser negados como “atuais”, a temporalidade moderna perde seu efeito.

Primeiro foram os arranha-céus pós-modernos, depois a revolução islâmica dos Khomeini [...] Ninguém mais pode classificar em um único grupo coerente os atores que fazem parte do “mesmo tempo”. Ninguém mais sabe se o urso dos Pirineus, os Kolkozes, os aerossóis, a revolução verde, a vacina antirrábica, a guerra nas estrelas, a religião muçulmana, a caça à perdiz, a revolução francesa, os sindicatos da EDF, a fusão a frio, o bolchevismo, a relatividade, o nacionalismo eslavo, estão fora de moda, em dia, são futuristas, intemporais, inexistentes ou permanentes (LATOUR, 2011, p. 73).

Então, escapar da temporalidade moderna nos faria tradicionais? Não. Imaginar uma tradição estável para a qual poderíamos retornar é buscar por um laboratório do tempo passado. As tradições seriam sempre idealizações compensatórias para a incompreensão da instabilidade contemporânea. O próprio autor nos lembra de que as tradições são construídas como raízes posteriores a árvore. Dentro da constituição moderna, a organização do passado é importante para que ele exista como passado e para que o presente possa ser histórico. Posto que não nos é permitido recuar para qualquer estabilidade, tampouco crer num progresso que ignora os híbridos enquanto os prolifera, a “constituição não-moderna” de Latour propõe um desvio de atenção, ou uma mudança de postura frente ao tempo. Se a temporalidade moderna caminha aos saltos numa linha ininterrupta, a “não-moderna” poderia ser expressa com uma espiral de várias linhas da qual partimos do centro e embora seja possível um retorno, não se encontraria jamais o mesmo ponto de origem.

O fato é que as comunidades jamais modernizadas estão presentes.⁴⁶ A comunicação imediata mantém todo o globo num estranho estado de presença. Os espaços se sobrepõem e isso é o suficiente para parar o tempo moderno. Agora a temporalidade pode ser vista “pelo que é”: os seres, humanos e não-humanos, e suas relações. No entanto, este é um tempo mediado por híbridos e aceitá-lo ainda não significa encarar apropriadamente o que o autor chama de “império do centro”. Para pensarmos esse reino indeterminado seria necessário que, simultaneamente, traçássemos o quadro moderno e o não-moderno para termos um mapa que realize mediação e purificação sem a eliminação dos híbridos.

Como subversão do princípio moderno, que parte dos polos sujeito/sociedade e coisas/natureza para, através de intermediários, desmembrar os híbridos e retirar o que há de puro social e pura natureza em sua composição, Latour apresenta a troca realizada por Antoine Hennion (2002). Em sua sociologia da mediação, Hennion concebe um esquema que parte do híbrido (fenômeno) para os polos, através da mediação, e retorna sem desmembrar esse “quase-objeto”. Essa contrarrevolução, que não aproxima e purifica os polos pelas faculdades kantianas, giraria em torno dos “quase-objetos”.

Com a música como “disparador” para a diferenciação entre intermediários e mediadores, Hennion traz um exemplo rico e análogo ao das imagens sintéticas. Tanto a música quanto a produção poética voltada para internet dependem, num primeiro vislumbre, de instrumentos palpáveis, dimensionados, para surgirem aos ouvidos e olhos do público. Hennion não solicita que cogitemos uma música sem instrumentos ou que localizemos a sonoridade como criação da imaginação de quem a percebe. Sua requisição é por uma mudança de postura diante de um objeto supostamente intangível e absolutamente abstrato. Quando realizamos um giro sobre o processo de aparição da música ou das imagens sintéticas e encaramos seus instrumentos, dispositivos e aparelhos como mediadores ativos em relação a artistas e públicos ativos, a integração entre contrapartes separadas ocorre “naturalmente”.

La música es un buen ejemplo de las perspectivas que abre esta inversión: al nivel mismo del vocabulario empleado, se habla en ellas muy poco de sujeto u objeto, y apenas de artista (tanto el compositor como el intérprete o el melómano son «músicos»); en ellas se habla menos de esencia que de actuaciones, de obras que de versiones, de «ser» que de ejecución, presencia e interpretación. No existe por un lado la música, por otro el público y, entre ambos, los medios a su servicio: todo se desarrolla en cada ocasión en el medio, en un enfrentamiento determinado con los intérpretes, a través de mediadores materiales concretos: instrumento, partitura, candi-

⁴⁶ Entenda-se a modernização como um fenômeno ocidental sumariamente europeu.

lejas escénicas o lector de discos, que separan, según cada caso, a estrellas y públicos, «piezas» y aficionados, obras e intérpretes, repertorios y melómanos, emisiones y oyentes, catálogos y mercados [...] (HENNION, 2002, p. 19).

Ao transmutarmos essas palavras para as artes baseadas na internet, percebemos que sua validade não se altera. Computadores, interfaces, programas, redes *wi-fi*, *smartphones*, computação em nuvem, etiquetas de localização e transmissão ou quaisquer outros dispositivos e instrumentos não se encontram num bloco separado dos produtores e receptores de imagens e sons. A mudança de postura frente aos híbridos, através da qual deixamos de enxergar intermediários e passamos a nos relacionar com mediadores é fundamental para aceitarmos e compreendermos a narrativa “*cut-up*” dos trabalhos *online* e a mútua incorporação entre humanos e “máquinas pensantes”.

Para os modernos os “quase-objetos” seriam intermediários, como a “bomba de ar”, que permitiria a compreensão das leis da natureza. Com a contrarrevolução, proposta por Latour, os “quase-objetos” não apenas fazem esse trabalho de deslocamento de dados de um polo a outro, mas interferem nos dados. Assim, a “bomba de ar” haveria modificado a natureza, a sociedade e o próprio Boyle. Quando partimos do “império do centro”, todo o resto é afetado e o tempo pode voltar a passar, mas agora sem depender do progresso ou decadência.

Conferir historicidade aos não-humanos nos leva ao esforço de construir ontologias que não se guiam nem pela natureza nem pela cultura. Os “quase-objetos”, ou híbridos, vão variar sua longitude na direção da sociedade ou da natureza, mas sua essencialização, ou sua estabilização, não estará em nenhuma dessas. Latour considera essa essencialização não como o estabelecimento de um ponto entre a sociedade e a natureza, mas sim como traçado percorrido pelo quase-objeto. É sempre bom lembrar a confusão criada em torno da ideia de “essência” como uma coisa fixa, estável e “divina”, quando em verdade ela apenas diz de uma via de entendimento, que faz com que se possa conhecer algo, isto é, aceitar e travar contato com sua existência.

O quadro estabelecido pelo autor sobre a constituição moderna é baseado em dicotomias e sua nova constituição, com os híbridos no centro agitado do reino, promoveria um traçado a ser percorrido. “A partir do momento em que seguimos qualquer “quase-objeto”, este nos aparece muitas vezes como coisa, outras como narrativa, outras ainda como laço social, sem nunca reduzir-se a um simples ente” (LATOUR, 2011, p. 87). O traçado dos híbridos seria um atravessamento de modos de ser, que não apenas desmantela as dicotomias da consti-

tuição moderna como integra as oposições em fenômenos não digeríveis por qualquer ciência ou sociologia pretensamente pura. Sumariamente, teríamos o seguinte quadro.

Modernos	Não-modernos
Natureza externa ao homem/ Homem mobiliza a natureza	É social
Sociedade composta de homens/ Homens submetem-se a sociedade	É natural
O humano constrói discurso/ O discurso explica o humano	É discurso
Humano se preocupa com o ente e esquece o ser/ Humano se preocupa com ser e esquece o ente	Possui Ser

Quadro 3. Bases da Constituição Moderna e afirmações do não-moderno, segundo Latour.

Pela visão de Latour, com essas dicotomias, a modernidade nunca poderia cumprir sua promessa de modernização, pois não admitia a proliferação dos híbridos, sequer sua existência, mesmo que eles se proliferassem ainda mais. Diante desse diagnóstico o autor pretende esboçar o mundo não-moderno.

Latour separa o que a “condição não-moderna” poderia manter dos modernos, dos pré-modernos e pós-modernos. Dos antimodernos nada se salvaria. Basicamente, Latour mantém os pressupostos de todas as três ordens, porém, usa sua negação para justificá-las, ao menos a negação da justificativa que elas possuíam para cada uma das três ordens. Não adiantaria mais, após rever a constituição moderna, localizar o humano em oposição à natureza, às coisas, ao outro, ao discurso, à ciência ou a Deus, pois todas essas separações dependeriam dos polos coisas-em-si e “sujeitos por eles mesmos”. O humano dependeria agora do trabalho de mediação, pois não se discutiria mais a diferença de natureza entre homem, máquinas, objetos, coisas ou Deus. Essa equiparação de naturezas poderia ser promovida por uma “constituição não-moderna”, a qual, apesar de demonstrar as ilusões de uma constituição, o autor se empenha em escrever.

Para esse feito Latour usa a “constituição moderna” e escreve as garantias da “constituição não-moderna”. Ao partir dos “quase-objetos-quase-sujeitos”, ou seja, dos não-humanos

com voz ativa, reconhecemos os híbridos independentes de significados revolucionários, sem dizer respeito ao novo ou ao ultrapassado, ao progresso ou a decadência. Essa nova constituição determina também que a natureza é objetiva e a sociedade subjetiva, porém, ambas se encontrariam em um movimento que erige a natureza-cultura. E a última, e mais importante, garantia constitucional retira Deus da discussão e atira a crença para a liberdade. O que ocuparia o posto na nova constituição seria a democracia, que daria voz tanto a humanos quanto a não-humanos.

Mesmo com a simplicidade dessa constituição, dúvidas surgidas com a estipulação da ciência das coisas e da política dos homens permanecem, porém, sintetizadas. Os cientistas seriam mesmo porta-vozes das coisas? Os governantes seriam mesmo porta-vozes dos cidadãos? Essa dúvida, que no moderno eram duas, uma sobre a voz das coisas, outra sobre a voz dos cidadãos, agora deve ser colocada como uma: os mediadores fazem a tradução ou a transcrição?

Tal atitude de unificação abriria margem para o “Parlamento das Coisas”, com o qual Latour encerra o ensaio sem indicar como esse poderia funcionar. Ainda assim, descreve novamente a realidade repleta de híbridos, na qual vivemos e que não pode fazer sentido sem o trabalho que os valide. As culturas que jamais teriam sido modernas são uma realidade presente no ocidente, que se diz tão diferente. Tentar mudar essas naturezas-cultura seria inútil, pois nós mesmos jamais acreditamos na separação que nos diferenciaria “deles” (ciência das coisas/política dos homens).

3.3 Conversas sobre carne sintética

“Mouchette.org” foi um dos primeiros trabalhos de arte a integrar o e-mail a sua estrutura de uma maneira diretamente voltada para a relação independente entre o trabalho e o público (NEDDAM, 2010, p. 16). Falar dessa maneira de uma “coisa”, mesmo diante do discurso corrido nas linhas acima, ainda pode soar estranho. Mas, na prática, nota-se que a relação se dá de fato entre o público e a “coisa” “Mouchette.org”. Considerar a descrição da menina de quase treze anos como de uma pessoa diante da máquina, como o público talvez se imagine, não é o caso. Ambas as visões são equivocadas, tanto os movimentos de dados que ocor-

rem entre o trabalho de *net.art* e o público quanto a integração simbiótica entre homem e máquina para extensão de nossas capacidades comunicativas configuram seres de natureza indeterminada.

Aguardar que “Mouchette.org” entregue conteúdos de ordem contemplativa sem um esforço de diálogo que os retire da virtualidade do código seria uma espera em vão. Como “persona virtual” ela somente dará atenção ao público após o início de uma conversa. Esse limite é indicado continuamente em muitas páginas que compõem o *website* e adquirem funcionalidade a partir do momento em que os formulários passíveis de preenchimento *online* deixam de serem encarados apenas como campos em branco e passam a serem vistos como sentidos da “máquina pensante” (olhos, ouvidos, tato, paladar). Após a decisão de travar contato com a “persona virtual”, é justo esperar uma reação. Enviar uma mensagem através dos formulários significa instigar os sentidos dessa máquina. Como as datilográficas de Cronenberg, “Mouchette.org” reage ao toque da carne, ao sussurro, aos gritos, às ações e às imagens.

Minutos, horas, dias ou meses após o espectador-atuante fechar o *site* do trabalho, uma mensagem chega a seu e-mail pessoal. A mensagem diz ter sido enviada por Mouchette e traz com título “*come to see me*”, uma expressão que levaria a maioria dos e-mails para a caixa de *spam*. Essa é uma mensagem “pensada” por “Mouchette.org” e enviada exclusivamente para um endereço de e-mail. Chamá-la de mensagem automática seria uma pequena falta de atenção. O mais correto talvez seja dizer que sua mensagem respeita uma programação e responde a um interlocutor, como espera-se da maior parte dos diálogos. Tal programação, além da ausência de fundos comerciais e riscos de contaminação, outorga a “Mouchette.org” o direito de enviar e-mails numa relação “de persona virtual para persona virtual”. Afinal, o espectador-atuante que trava o primeiro contato poderia ser também uma “máquina pensante”.

O conteúdo da mensagem também não parece transmitir grande confiança. Com uma linguagem que se tornou típica de e-mails portadores de vírus, Mouchette aborda o usuário com um linguajar maquinalmente afável, com a promessa de um conteúdo exclusivo contido num *link* inserido no corpo do e-mail. Com o risco do “destino encoberto”, mas com consciência de tratar-se de um trabalho de arte relativamente conhecido, o usuário acessa o *link* e depara-se com a imagem de algum detalhe do corpo humano reconhecível pelos poros da pele. Aliada as palavras contidas na mensagem, essa imagem poderia ser entendida como de um leve erotismo, um erotismo funcional, porém simplório e de poucos atrativos visuais. Para além da imagem, permanece a sensação confortável do contato com uma “pessoa irreal” que,

aparentemente, não necessitaria de qualquer outra resposta além da visualização da imagem enviada.

Um pouco mais distante está a compreensão de quais seriam as reações do interlocutor de “Mouchette.org” na época de sua abertura. Sem filtros de *spam* ou poderosos antivírus, sem a sapiência fácil das atuais interfaces amigáveis e antes do linguajar usado na mensagem ser considerado típico de “conteúdos mal intencionados”, provavelmente não seria tão simples enxergar o erotismo do contado como simplório.

Em todo o caso, ao tentar fechar a imagem, o *browser* abre um *pop-up* com uma mensagem pedindo para que o usuário não vá embora e ao fechar essa mensagem, um novo *pop-up* surge ainda mais dramático. Por fim, a “persona virtual” parece satisfazer-se com a concordância do usuário em que ela lhe envie uma nova mensagem e assim possam “se encontrar novamente”.

A nova mensagem, enviada após uma semana, relembra o “diálogo” anterior e ressoa uma intimidade fria, mas repleta de intenções por parte da “máquina pensante”. Sob o título “*I want to see you again*”, o e-mail ainda lembra um *spam*, porém, não pode ser mais assim reconhecido pelo usuário, pois se relaciona com uma conversa já travada, a qual se mostrou diferente do que ocorreria com uma mensagem automática.

Dear Peter Guthrie,

Last time we met in private, on a page that I made for you alone. We shared that brief moment just once in our lives, never again will you see that page.

But now I made a new private page for you only:

http://mouchette.org/to/you?Peter_Guthrie,fb326592a6b249ff94fb784cf2027629

Look everywhere, the page has some secrets inside:

http://mouchette.org/to/you?Peter_Guthrie,fb326592a6b249ff94fb784cf2027629

I can't wait to have you click on me again,

bisou [mensagem pessoal]

Além disso, “dá a entender” que a imagem compartilhada na primeira conversa foi um fato ocasional e por isso, impossível de se repetir. Ao retornar ao primeiro e-mail, a tentativa de abrir o *link* confirma essa indicação. A imagem não está mais disponível para ser visualizada e o mesmo promete ocorrer com o conteúdo compartilhado na segunda mensagem.

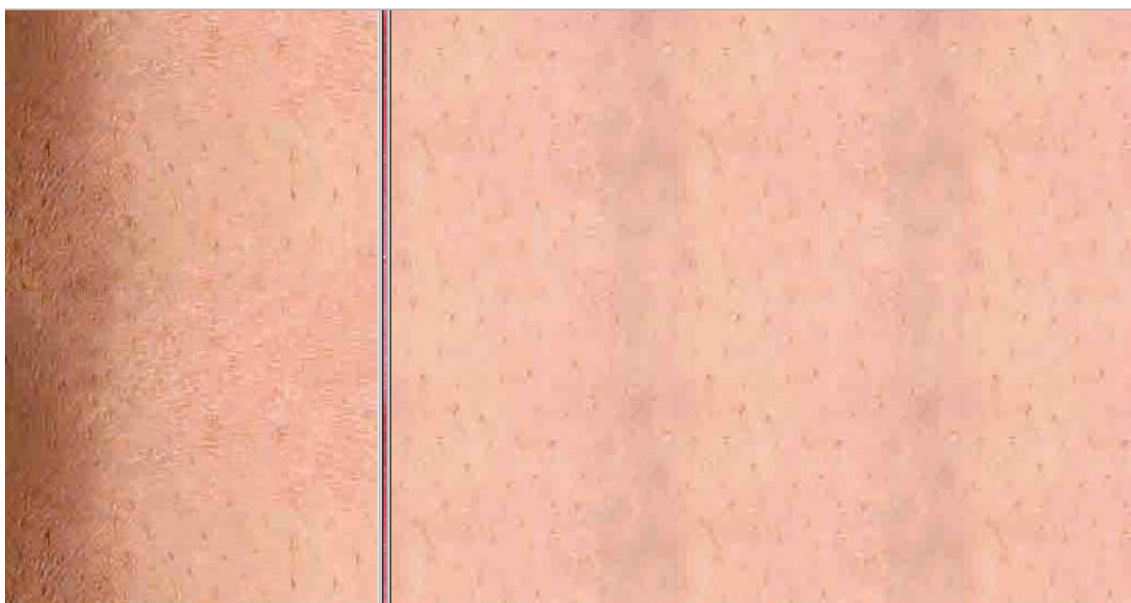


Figura 10. Imagem enviada ao autor por “Mouchette.org”
Fonte: Mensagem pessoal.

Diferente da imagem enviada no primeiro e-mail, o segundo envio possui movimento. Novamente há a aproximação com a pele humana, porém, as duas colunas presentes na tela mantêm um contínuo “rolar” para cima com uma repetição que não esconde a colagem necessária para causar a impressão de tal continuidade (Figura 10). Próxima ao centro da imagem encontra-se uma faixa de cor diferente e com o hábito dos atalhos escondidos em “Mouchette.org” corre-se o cursor até a faixa a procura de alguma mudança. Antes de atingir a faixa, o cursor indica que existem botões presentes por toda a imagem.

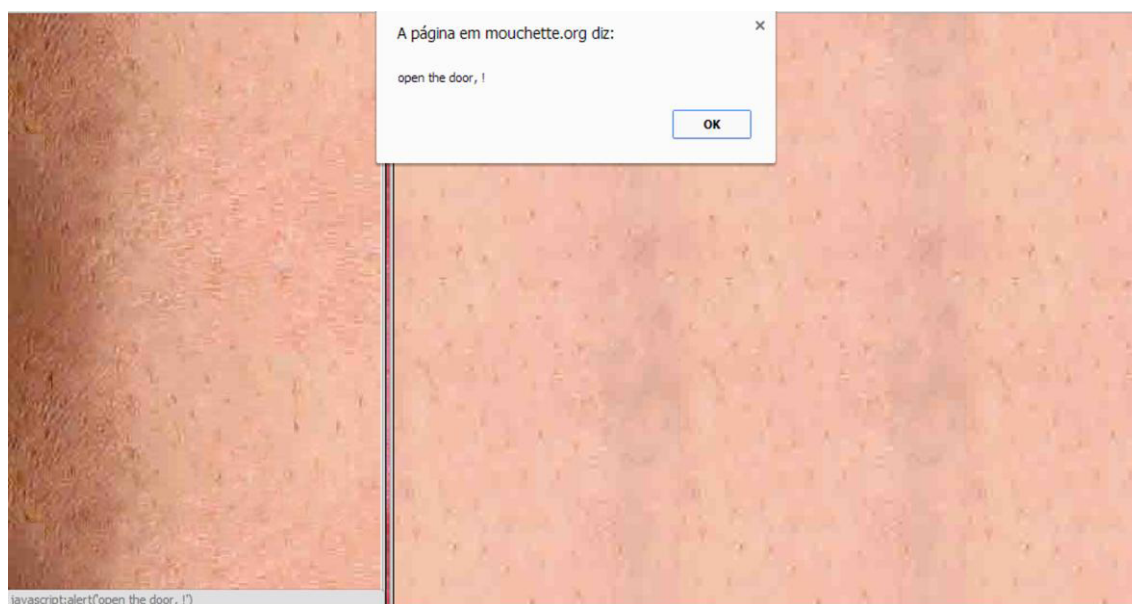


Figura 11. Imagem enviada ao autor por “Mouchette.org”.
Fonte: Mensagem pessoal.

Um primeiro clique sobre a imagem faz surgir um *pop-up* com a mensagem “*open the door*” (Figura 11). Ao ignorar tal mensagem e insistir sobre a imagem novas mensagens surgem na tela, cada vez com maior insistência ao dizer “*open me, please!*” (Figura 12). O jogo com o espectador-atuante assim se mostra. O erotismo que brota da mistura de um conteúdo particular, com a existência de “algo” pensante no interior do espaço comunicacional, imagens de detalhes corporais com remissão ao íntimo e frases de conotação sexual que surgem no ecrã a cada “toque” sobre a pele de Mouchette levam o espectador-atuante ao desejo de desvendar a mensagem antes que ela se torne inacessível.

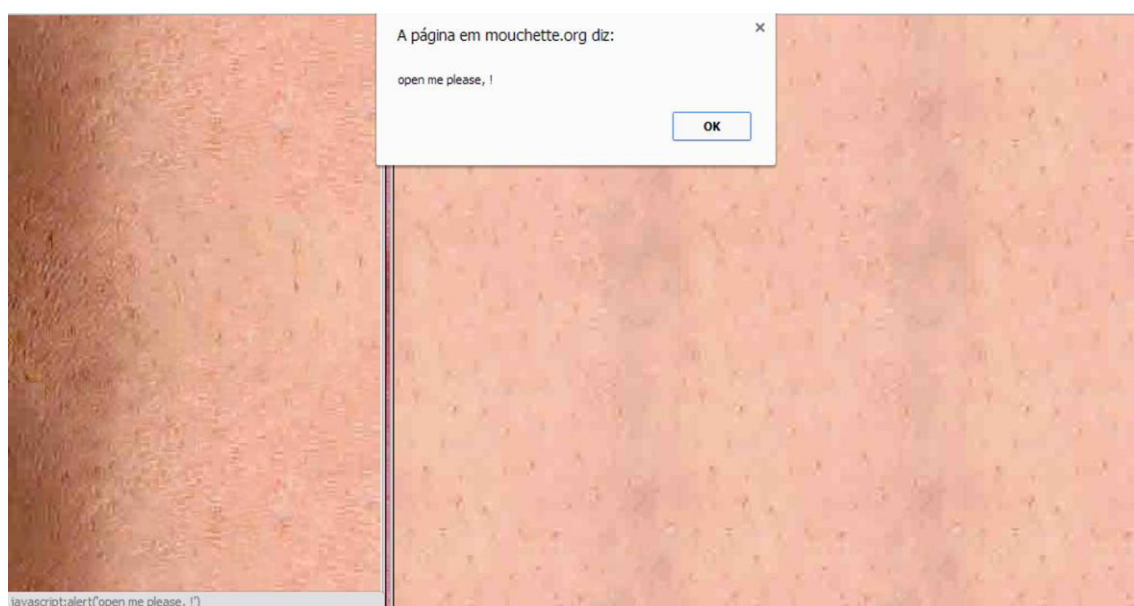


Figura 12. Imagem enviada ao autor por “Mouchette.org”
Fonte: Mensagem Pessoal.

A fala “*open me please!*” talvez seja o indicativo mais forte da presença da “persona virtual” Mouchette no diálogo, mas também é a demonstração direta da distinção entre sua figura e o espectador-atuante. Na prática, o corpo de Mouchette são suas imagens e o toque ou manuseio dessas imagens constitui uma relação física, corporal, táctil com o trabalho. Mouchette não pede para que o espectador-agente abra a imagem, pois não pode diferir-se dela.

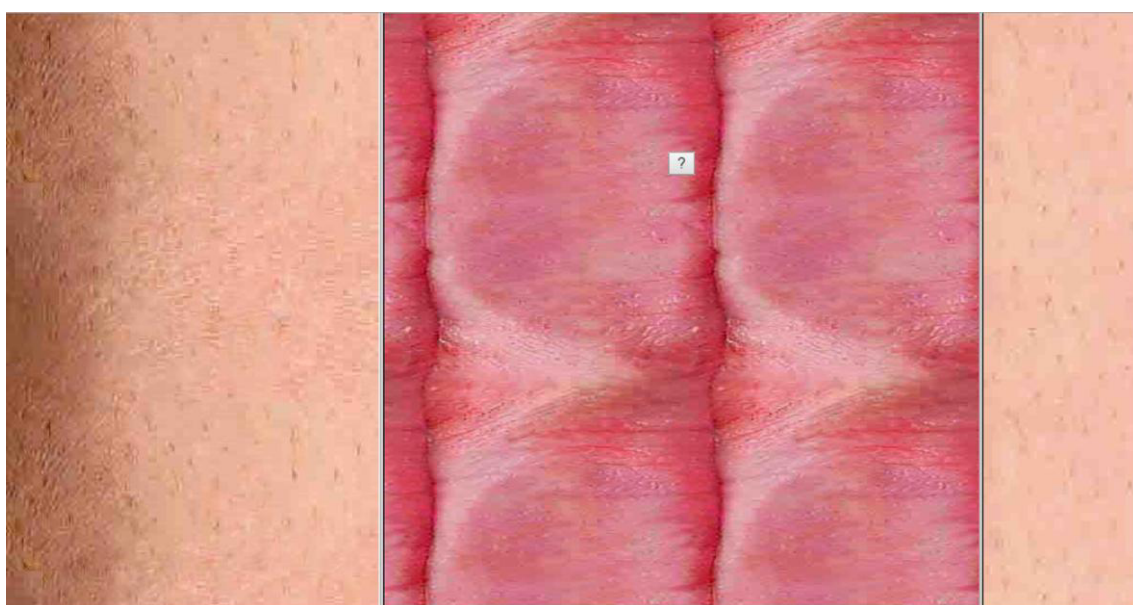


Figura 13. Imagem enviada ao autor por “Mouchette.org”.
Fonte: Mensagem pessoal.

Essa condição eleva o jogo, inicialmente de um erotismo primário, para o nível de descoberta de uma espécie de relação humano/máquina diverso da carga mecânica com a qual revestimos a ideia de máquina. “Mouchette.org” é uma “máquina pensante” e se apropria do espectador-agente para desenvolver-se, exhibir-se, provocar, ser tocada e ter seu corpo aberto. A complexidade dos aparelhos e programações necessárias para promover essa espécie de ações e reações providas de um ente não-humano fogem aos domínios do “usuário médio” da internet, o que atira as engrenagens do trabalho para a obscuridade. Quando o espectador-agente agarra a linha central da imagem e a arrasta para os lados, o que deixa a mostra uma camada de carne avermelhada (Figura 13), está em relação com imagens sintéticas programadas para encenarem uma figura pensante e sensível, mas que afirma constantemente sua natureza virtual.

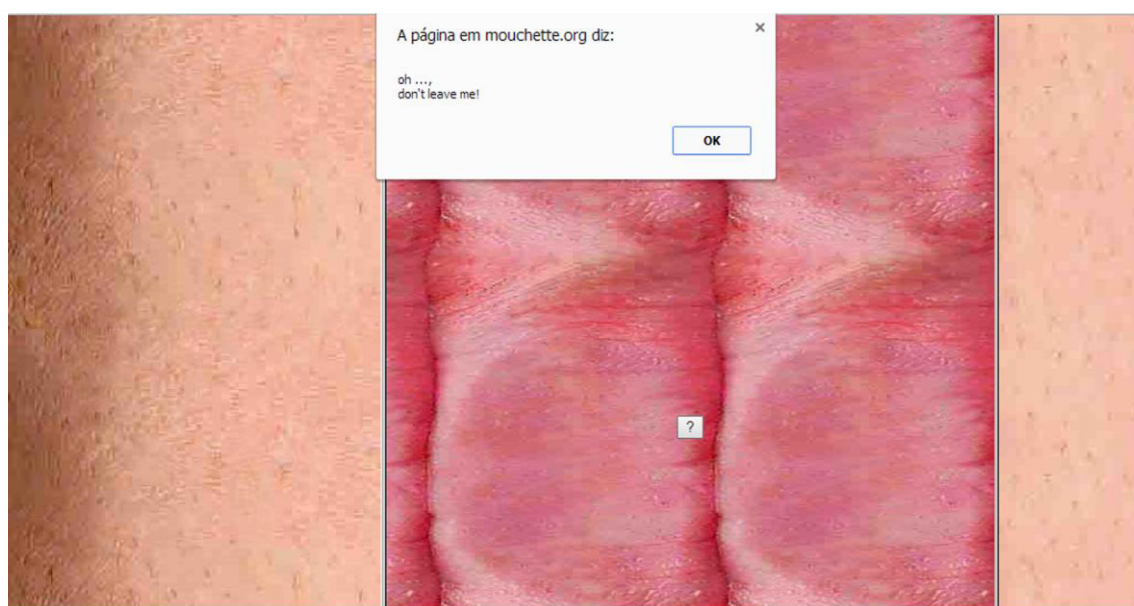


Figura 14. Imagem enviada ao autor por “Mouchette.org”.

Fonte: Mensagem pessoal.

Desse modo, programadas para representarem essa figura pensante que afirma sua natureza técnica e virtual, essas imagens sintéticas “são” realmente aquilo que encenam. Porém, esse modo de ser somente é possível quando a programação encontra-se na presença do espectador-agente. Sem esse sujeito como interlocutor integrado aos aparelhos e interfaces, a “persona virtual” permanece no limbo da virtualidade. Sob essa ótica, é compreensível o de-

sespero de Mouchette após perceber que o jogo pode ter chegado ao fim e o interlocutor ameaça encerrar o contato (Figura 14).



Figura 15. Imagem enviada ao autor por “Mouchette.org”.
Fonte: Mensagem Pessoal.

Após algumas tentativas de abandonar a conversa, Mouchette novamente parece contentar-se com a promessa de que haverá outro encontro, quando o interlocutor receber novo e-mail. Feita a promessa, a experiência eventual encerra-se e o *link* contido na mensagem torna-se um “beco quase sem saída” (Figura 15), pois, apesar de indicar que a página não está mais disponível, um clique sobre a nova imagem redireciona o usuário para a página inicial de “Mouchette.org”.

Se comparado ao nível de personalização dos conteúdos destinados aos usuários de internet hoje, o jogo proposto por “Mouchette.org” com os envios de e-mail pode soar ligeiramente amador. E mesmo que estejamos sempre atentos ao seu contexto de surgimento e o denominemos, como dito no capítulo anterior, um “dinossauro da *net.art*”, fugir ao comparativo é inevitável. Guardadas as devidas proporções, “Mouchette.org” é seu próprio museu. Ao nos prestarmos a conversa e a exploração da escrita “*cut-up*”, por *links* escondidos, páginas sem saída, sons provocativos, formulários que tornam a “máquina pensante” sensível a nossa presença, ativamos o trabalho, fazemos com que permaneça vivo. A troca de contextos diz respeito ao que temos em torno do trabalho.

Enquanto o espectador-agente tenta “solucionar” o diálogo com a “persona virtual” e lhe conferir voz, nas abas ao lado, no mesmo *browser*, encontram-se abertas páginas que funcionam como linhas de informação, atualizadas automaticamente na medida em que surgem novos dados separados especialmente para o usuário de acordo com cada clique executado ou *website* visitado nos últimos meses. Essas páginas, repletas de vídeos, transmissões ao vivo, imagens captadas de várias partes do globo e disponibilizadas no mesmo segundo, numa definição que o monitor sequer consegue reproduzir, são da mesma natureza da pele pixelada de “Mouchette.org”, embora pareçam máquinas muito mais inteligentes.

Para pensar nossa posição diante do acelerado crescimento no fluxo de dados e densidade das imagens digitais Jane Almeida cita uma ideia curiosa de Benedict Anderson: “o demônio das comparações”. Ao travarmos contato com outra realidade ou outro mundo e retornarmos ao nosso, estaríamos fadados a manter uma dupla visão do nosso mundo “de perto e de longe” (ALMEIDA, 2010, p. 230). O cientista político usa essa ideia para descrever a situação das colônias em relação às metrópoles, mas, serve bem às constantes mudanças de escala tecnológica que chegam defasadas para a maioria dos usuários. Isso nos faz habitar constantemente o “demônio da comparação”. Mas não devemos temer o comparativo, apenas devemos estar cientes dos limites entre os mundos comparados e de que essa ação influencia nossa visão sobre ambos. No caso da experiência com “Mouchette.org”, do contexto de seu surgimento até a redação deste texto, observa-se uma considerável mudança na densidade visual das imagens digitais e na velocidade do tráfego de dados *online*. Se desconsiderarmos momentaneamente os avanços na capacidade de reprodução e processamento dos aparelhos próprios para o trato com dados digitais, essas transformações restringem-se sumariamente ao nível de escala.

Um bom exemplo sobre a relevância das mudanças de escala é o relato de Lev Manovich (2010). A partir da sua experiência com projeções de *streaming* em 4K, Manovitch fala sobre a importância da escala nas transformações tecnológicas ocorridas com a comunicação na era digital. Ele retoma McLuhan: “Pois a ‘mensagem’ de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala ou ritmo ou padrão que ela introduz nos assuntos humanos.” No comparativo feito pelo autor, o aspecto novo trazido pelo advento da ferrovia não foi o movimento, tampouco a ideia de maquinário para transporte, a eficiência da roda ou retalhamento das terras em estradas, mas sim a aceleração. A ferrovia aumentou a escala da velocidade do transporte de materiais e, conseqüentemente, a escala das funções humanas, das unidades de tempo, de importância do trabalho e do lazer. O mesmo é válido para os *browsers* gráficos, o pro-

protocolo HTTPS, a banda larga, a conexão 4G ou, de modo geral, para dados digitais. Em qualquer desses casos de novidade tecnológica, temos mudanças qualitativas a partir de mudanças de escala.

O “demônio das comparações” que nos habita no caso de “Mouchette.org” está contido na norma “qualidades a partir de escalas” e diz respeito, especificamente, ao modo como assimilados imagens sintéticas de uma época tão próxima e tão distante como é a década de 1990. O aumento de definição (e do tráfego em alta definição) “aproxima” as imagens do observador de um modo diferente da natureza da visão, as torna mais próximas e nítidas que o mundo natural, mundo macro (MANOVICH, 2010, p. 217).

Pela ótica de Manovich, enquanto deslumbrava-se com o *streaming* em 4K, não haveria mudanças de natureza na tecnologia digital desde seu surgimento, apenas mudanças de escala (definição, velocidade e multiplicação/compartilhamento). O digital continuaria baseado num código sem dimensão e virtualmente representável como som, texto e imagem, porém, a experiência com o digital mudou qualitativamente. O entendimento dessa nova experiência depende das gerações que nascem no mundo transformado pela mídia.

Pensemos na primeira “geração *touch*”, ela ainda “passa imagens”. Porém, o aumento da escala de definição e circulação exige, cada vez mais, que o jogador “entre” na imagem. É necessário “abrir” a imagem para ter acesso ao que ela possui. A quantidade de detalhes das camadas gera a possibilidade/necessidade de acessar as minúcias das imagens. Isso significa explorar sua espessura “como” profundidade. No caso de Manovich, constata-se que o desenvolvimento do 4K faz surgir uma espécie de “profunda superfície”, ou seja, o aprofundamento de uma superfície já existente e passível de ser aprofundada. A expansão do digital para muito além da escala humana sobrepõe o mundo macro, construído pela capacidade de visão e síntese das “máquinas pensantes”, ao “mundo humano”, ou mundo do homem sem aparelhos. A “profunda superfície” dessa imagem tão distante de nossa escala envolve o “mundo humano” na medida em que avançamos “para dentro”, que “abrimos” caminho pelo detalhamento das camadas. Em suma, na medida em que tocamos a carne sintética das imagens digitais, somos absorvidos e não mais podemos voltar ilesos para o que pensávamos ser nossa realidade palpável.

Estenda o *smartphone* e capture uma imagem. A partir desse ponto, não será possível habitar somente a realidade palpável, mas será inevitável dividir-se entre aqui e todos os lugares possíveis de um mundo sem dimensões. Essas são as portas do “zerodimensional”. Para

compreender esse conceito devemos atravessar com maior atenção a proposta de história da cultura de Vilém Flusser.

“As categorias atuais de sociedade, política e arte serão meras defasagens e o próprio instinto vital, a disposição existencial, irá adquirir um tom novo e exótico para nós” (FLUSSER, 2008, p. 13). Já no prefácio de “O Universo das Imagens Técnicas: elogio da superficialidade” percebe-se esse aparente tom futurista que o autor emprega. No entanto, Flusser nos fala do nosso tempo, o tempo dominado pelas imagens técnicas. Talvez o futuro ao qual ele se refira não deva ser entendido sob o viés cronológico, mas sim no sentido do momento em que é tomada a consciência dos fatos vigentes em seu tempo, ou seja, a queda no sentimento de contemporaneidade. Estar na atualidade com a consciência de que a disposição existencial não é a mesma de outros tempos é estar nesse futuro de Flusser.

“Somos testemunhas, colaboradores e vítimas de uma revolução cultural cujo âmbito apenas adivinhamos. Um dos sintomas dessa revolução é a emergência das imagens técnicas em nosso tempo” (FLUSSER, 2008, p. 15). Nesse mundo feito por imagens que nos mostram imagens, Flusser pretende o elogio das “superfícies que se condensam sobre semelhante abismo” da falta de dimensão que escapa a escala humana. Para atingir uma descrição objetiva dessa revolução da qual somos testemunhas o filósofo checo/brasileiro erige um edifício cultural baseado nas metamorfoses processuais da produção de imagens.

Inicialmente, pela manipulação da matéria, o ser humano transforma as coisas em circunstâncias: ele abstrai circunstância das coisas. A partir dessa primeira ação mental seria possível fazer imagens. Ao abstrair as circunstâncias e fixá-las em cenas, imagens, o homem age conforme um projeto (FLUSSER, 2008, p. 16) ou uma direção, do concreto para o abstrato. Ao executar esse projeto uma primeira mudança de rumos também se efetiva. A ambiguidade das imagens mantém e permite que possam existir em função do homem, mas também dá ao homem a alternativa de “agir em função das imagens (‘magia’)”. Já um terceiro gesto de abstração seria poder “contar através” das imagens, isto é, deixar as imagens transparentes. Imagens transparentes seriam a escrita e a fala.

Essas atitudes diante e no interior de um mundo de imagens traria consequências imediatas. No primeiro gesto de abstração o homem transforma as coisas em situações e como consequência abstrai o tempo do mundo concreto transforma-se em Ser abstraidor. Isso permite que no segundo gesto o homem abstraia a profundidade das circunstâncias e assim, efetivamente com as imagens, o homem transforma-se em *homo sapiens*. No terceiro gesto de

abstração o homem abstrairia o conceito (mundo) das imagens, o que resultaria no texto (língua), com o qual o homem transforma-se em Ser histórico.

Ordem	Atitude	Consequência
1ª abstração	mundo concreto em situação	Ser abstraidor
2ª abstração	situação em imagem	homo sapiens
3ª abstração	imagem em conceito (mundo)	Ser histórico

Quadro 4. Atos abstrativos da proposta de história da cultura de Flusser.

E mais de três mil anos se passaram até que tivéssemos ‘descoberto’ este fato, até que tivéssemos aprendido que a ordem ‘descoberta’ no universo pelas ciências da natureza é projeção da linearidade lógico-matemática dos seus textos, e que o pensamento científico concebe conforme a estrutura de seus textos, assim como o pensamento pré-histórico imaginava conforme a estrutura das suas imagens (FLUSSER, 2008, p. 17).

Percebemos, pela fala do autor, diante das subsequentes abstrações efetivadas pelo homem, que as ciências concebem o mundo pelos limites virtuais do texto e do cálculo. Após se atingir essa consciência, as pedras (cálculo) do cordão histórico se soltariam e estaria forjada uma condição para além do Ser histórico resultante da atitude da abstração da imagem em conceito. O homem resultante desse momento habitaria na pós-história. Nessa nova condição o homem seria um jogador nos limites virtuais da linguagem e do cálculo, ou seja, ele administraria conceitos calculáveis, contáveis.

Os três atos de abstração que levam o humano das circunstâncias à linguagem formam o “modelo fenomenológico” da história da cultura que Flusser, preparado no interior de uma reflexão a respeito das imagens técnicas. Com a ressalva de uma linearidade idealizada, os três momentos diriam respeito à natureza das mediações entre humano e mundo do seguinte modo (FLUSSER, 2008, p.18):

- 1 – Tridimensionalidade;
- 2 – Bidimensionalidade;
- 3 – Unidimensionalidade;
- 4 – Zerodimensionalidade.

O quarto momento de abstração seria exatamente essa atitude de abstrair os conceitos da história na era das imagens técnicas, a pós-história. Tal sucessão de abstrações, que “dançam em torno do concreto são a chamada história da cultura. A abstração distancia do concreto, torna-se cada vez mais difícil o retorno ao concreto. A consciência dessa situação é o estágio (*endgame*) no qual vivemos” (FLUSSER, 2008, p. 19). O gesto produtor da imagem tradicional seria do concreto em direção ao abstrato, já o das imagens técnicas seria do abstrato rumo ao concreto. Desse modo, os significados dessas imagens são opostos um ao outro. O produtor da imagem tradicional daria um passo à trás para enxergar a coisa concreta, a circunstância, e nesse distanciamento ele refletiria a coisa na imagem. Por isso, dizer que a relação entre o sujeito produtor e a imagem tradicional é mais palpável não constitui uma afirmação simplória, mas reafirma uma posição frente ao mundo circunstancial.

Essa subjetivação da coisa concreta como coisa imaginada permite ter “em mente” as circunstâncias, tê-las e observá-las como fenômenos que possuem relações entre si. Tornar a coisa imaginada em informação comunicável passa a ser o papel do fazedor de imagens. Trata-se diretamente “informar”, dar forma, ao mundo para que ele seja melhor e mais facilmente manipulável.

Para propagar a informação o homem usa ferramentas, com quais fixa o mundo informado numa superfície. Na visão de Flusser, a feitura das imagens tradicionais ou o interesse nas superfícies desencadeia dois impulsos distintos, um que partiria do sujeito como produtor de imagens e outro que incidiria sobre o mesmo: *input* e *output*.

No *Input*, o produtor de imagens nutre-se das informações já fixadas em superfícies e inseridas na imaginária da sociedade. Por esse impulso, qualquer símbolo novo tenderia a ser decifrado com os parâmetros presentes no conjunto da imaginária estabelecida. Símbolos novos tenderiam a ser ruído.

No *Output*, as imagens novas são mais do que modelos para futuros produtores de imagens, são parte de uma condição para as futuras experiências da sociedade (diálogos e fruição). As circunstâncias, antes concretas, passariam a ser idealizadas e então fluidas e maleáveis. Circunstâncias informadas em superfícies e inseridas numa imaginária podem ser absorvidas como fenômenos culturais.

O autor ressalta que esse processo não pressupõe consciência histórica. O indivíduo que produz imagens “tradicionalmente” não o faz com algum ideal de progressividade, mas se trataria sim de magia a serviço do mito. Essas imagens “são superfícies que fixam e publicam

visões da circunstância passadas pelo crivo do mito” (FLUSSER, 2008, p. 22). Ao encarar essas imagens como um “mapa” o homem agiria magicamente. Talvez possamos dizer que esse homem agiria sob o véu de uma imaginária, embora Flusser não use essa palavra. Esse seria um modo de estar no mundo diferente do que vivenciamos através das tecnoimagens.

O modelo de história da cultura proposto por Flusser coloca a nossa época como a época pós-histórica diante da emergência do universo zerodimensional. Teríamos seguido os fios da história até perdermos contato com a concretude das superfícies, consequência do entendimento da realidade através do cálculo. “Mas para os inventores do cálculo o problema era metodológico, formal, e para nós é problema existencial” (FLUSSER, 2008, p. 23).

Esse distanciamento da concretude mesmo quando escapamos ao “puro conceito” se dá por conta de as imagens técnicas serem feitas por e dentro de aparelhos automáticos. Os processos necessários para o surgimento das tecnoimagens não seriam “imagináveis” pelo homem, pois estão fora de nossa escala, são zerodimensionais. Os aparelhos servem para realizar e também para dar acesso às representações de sua programação. Tais representações se processam no campo das virtualidades. Dizer virtual é dizer primeiramente do possível. A virtualidade se desenha entre o provável e o improvável e não responde a questão verdade/falsidade, pois não lida com comprovação, mas sim com demonstração.

Imagens técnicas são produtos de aparelhos programados para poder funcionar, são caixas-pretas que executam as funções codificadas em seu interior. Nesse sentido, imagens técnicas são demonstrações de códigos, pois realizam coisas pré-vistas numa formulação executada tecnicamente. Por essa razão Flusser afirma que elas revelam apenas sua programação. No entanto, o autor sempre abre margem para o fato de que o aparecimento das imagens técnicas guarda também o nível da ação do dedo humano, numa tentativa de sair do abstrato para o concreto. Seu aparecimento é a luta entre o ato programado do aparelho e a tentativa de desprogramar do humano (FLUSSER, 2008, p. 29).

Imagens tradicionais e imagens técnicas são geneticamente, naturalmente diferentes. Imagens tradicionais surgem de uma “ideologia” e representam cenas. Imagens técnicas surgem do e contra o programa de um aparelho, e isso representam ou demonstram. Mas, na prática, as imagens técnicas “dizem” representar cenas. Por natureza, elas ocultariam o cálculo de onde provém. Elas seriam opacas, porque não há o que transparecerem, posto não se tratar da representação de circunstâncias. Quando se mantém uma postura tradicional para com as ima-

gens técnicas, cai-se no fascínio, no comportamento mágico-ritual. Desse modo, a recepção das imagens técnicas deve ser diversa da recepção das imagens tradicionais.

Se seu processamento está além da escala humana, devemos partir do acesso ao mundo zerodimensional para buscarmos uma postura crítica frente às imagens técnicas. De maneira crua, esse acesso se dá através das teclas, botões, telas, projeções e comandos gestuais. Assim conseguimos trazer coisas não mensuráveis para escala humana, códigos zerodimensionais para superfícies manipuláveis. Para escrever ou produzir uma imagem num aparelho nós devemos atravessar todas as possibilidades que, ao acaso, chegariam em algum momento a aquele mesmo resultado, já que esse resultado estava previsto no aparelho. O que fazemos é produzir algo não ao acaso, mas deliberadamente (FLUSSER, 2008, p. 33). Todo o texto já está programado e calculado no aparelho, e este é o limite de nossa liberdade no manejo com um teclado, isto é, os arranjos possíveis e funcionais. Ainda assim, nos sentimos absolutamente livres na composição das palavras e no ato de apertar os botões para criar textos, imagens e sons, pois também somos aparelhos programados.

Apertando teclas podemos “publicar”, destinar a um público, ou “privatizar”, destinar ao privado. “Alguém aperta teclas na emissora de TV e publica imagens privadas, e eu aperto teclas no aparelho de TV e privatizo imagens públicas” (FLUSSER, 2008, p. 36). Como se vê, formalmente, a distinção entre essas atitudes é muito rasa. E embora todas as “teclas” estejam conectadas, não parece certo dizer que todos nós publicamos o privado e que todos privatizamos o público, posto que não haveria mais público nem privado propriamente ditos (FLUSSER, 2008, p. 37).

Existiria uma diferença ontológica entre a recepção tradicional de imagens, pareada a relação com coisas palpáveis, e a recepção das imagens técnicas. No caso da relação tradicional, a coisa concreta é realizada antes e independente do conhecimento de que se trata de “partículas soltas no espaço”, de pontos que se tornaram imagem. No caso das imagens técnicas, elas devem ser antes entendidas como partículas/pontos soltos no espaço para então serem feitas e vistas a certa distância, dispostas ou exibidas numa superfície que não lhes pertence por natureza. Somente através do processamento e tradução do código as imagens técnicas podem ser entendidas como cenas, como ilusões de coisas concretas.

Na nova relação que essas imagens pedem, devemos ressignificar o termo “imaginação”, pois vivemos num mundo imaginário, uma realidade na qual imaginamos sobre a ima-

ginação. Para Flusser, informar o mundo nesse empenho de “concretizar a abstração” seria a emergência de um novo nível de consciência (FLUSSER, 2008, p. 42).

Ao exacerbarmos tal condição, de imagens que são imagens imaginadas, encontraríamos um total desprezo por explicações mais profundas e uma crescente empolgação com a superficialidade e a efemeridade. Esse seria o fascínio da simulação. Não haveria razão para o interesse no embate falso/verdadeiro, pois o objetivo seria a formulação de imagens que melhor sirvam de cenário para o mundo de manipuladores de dados zerodimensionais. “O que pretendo aqui é formular a seguinte pergunta: o que os imaginadores de imagens técnicas (e seus aparelhos) fazem, para que suas imagens signifiquem, e o que significam tais imagens?” (FLUSSER, 2008, p. 47).

Apontar o caminho a ser seguido nesse mundo codificado é o que as imagens técnicas significam. Elas são na verdade a projeção das possibilidades contidas no código. Por isso, seu significado é o de dar um corpo, mesmo que zerodimensional, ao mundo do absurdo, do imaginário. Somente através dessas imagens o humano conseguiria jogar com informações que, por natureza, escapam a sua escala.

As imagens técnicas projetam programas que indicam nosso modo de vivenciar a realidade. Essas imagens não são comparadas ao mundo concreto, de modo que a reação a elas, para que seja uma reação consciente, não pode pautar-se nas reações ao mundo concreto. Reagimos às imagens técnicas de acordo com os suas intenções. “As imagens projetam sentidos sobre nós porque elas são modeladas para o nosso comportamento” (FLUSSER, 2008, p. 60).

As tecnoimagens mostram o que desejamos que mostrem, por outro lado, nós desejamos o que elas podem nos mostrar. Ainda assim, isso não é um círculo fechado, pois essas imagens são alimentadas de fora, por toda a história acumulada e pelos gestos executados sobre sua demonstração dos códigos programados nos aparelhos.

Num olhar rasteiro, não haveria vontade humana que guie essa sociedade emergente, pois todas as decisões estariam dentro do programa de um aparelho. E mesmo que houvesse vários programas e vários aparelhos, eles tendem a se sobreporem e se comunicarem por sua programação. A dificuldade de aceitar essa condição é a dificuldade de aceitar que o homem perdeu o controle da automação e esse não seria um fato relevante, pois não seria na automação que exerceríamos nosso controle. Esses aparelhos necessitariam ainda de desejos humanos. As ações de apertar as teclas e os botões, acariciar as telas e sussurrar aos microfones aparecem aqui como uma metáfora dos desejos e vontade humanos. Nessas atitudes as ima-

gens técnicas encontrariam a energia necessária para efetivarem ações (informativas ou redundantes). A dúvida que colocaria novamente o debate na perdição circular é se esses desejos humanos já não estariam também programados.

Sob certo ângulo, todos os possíveis de uma imagem sintética já estariam inscritos, calculados, antes de seu aparecimento como imagem. Seus princípios “materiais”, apesar de demonstrarem essa inevitabilidade do automático e o poder de programar sujeito-funcionário, falam também de sua maleabilidade e de suas margens para a reprogramação condizente com a experiência. Dos cinco princípios apontados por Lev Manovich (2001) para compreendermos o modo de atuar das imagens sintéticas, a saber, representação numérica, modularidade, variabilidade, transcodificação e automação, três parecem ser adequados para tratar de seus limites criativos e de sua atuação sobre espectadores de arte baseada na internet. Representação numérica, transcodificação e automação poderiam até mesmo englobar os demais princípios para descreverem objetivamente as imagens sintéticas (DUARTE, 2007, p. 55).

Representação numérica é uma definição ampla dos conteúdos digitais e a imagem sintética é uma dessas possibilidades de representação. Esse princípio fala diretamente do código que compõe a imagem sintética e é traduzido pelos aparelhos para uma demonstração visual. É um princípio dubio, pois, ao mesmo tempo em que fecha a imagem numa exatidão matemática, permite que a representação seja constantemente reescrita na dependência do conhecimento do programador. Dominar a representação numérica é dominar a genética dos conteúdos digitais. *“If we apply this principle to culture at large, it would mean that every choice responsible for giving a cultural object a unique identity can potentially remain always open”* (MANOVICH, 2001, p. 44).

Por ser uma representação numérica a imagem sintética engloba o princípio de transcodificação. É tal princípio, por sinal, que permite a formação das interfaces gráficas amigáveis responsáveis pelo vasto acesso à internet após a instituição do protocolo HTTPS. Inicialmente uma imagem técnica é um código feito para ser traduzido por um programa em representação visual, por não ser material imagético, mas matemático, pode ser lido também por outros programas. Isso lhe confere o poder de ser montado, desmontado e remontado indeterminadamente. Pelo mesmo princípio, a representação do código pode ser uma imagem em um programa, um conjunto de letras em outro, uma música noutro e um ruído num terceiro. Subentende-se nesse princípio que as múltiplas aberturas para traduções elevam a probabilidade do surgimento de informação nova a partir de informação predeterminada.

A automação talvez seja o princípio mais extenso, pois engloba o próprio sentido de programação. Os programas possuem a codificação necessária para desencadear processos de acordo com estímulos. Mais que isso, os processos desencadeados pelo programa podem ser desencadeadores de outros processos. Dessa maneira os computadores executam suas tarefas longe dos olhos do usuário e lhe presenteiam com o conforto de não preocupar-se com a organização e a limpeza das “engrenagens” do sistema. É também desse modo que um jogo de computador pode simular ou criar novos desafios e diálogos mais complexos e intrincados a partir das primeiras ações do jogador.

Se por um lado esses princípios nos retiram responsabilidades e tomam decisões “como se fossem” sujeitos autônomos, por outro, demonstram uma insaciável fome de nossa interação. Como o outro lado da moeda para a frieza do código, surgem nossos desejos, gostos e vontades. Esses desejos são fruto de gamas de experiência não mensuráveis, tanto com a mídia e a comunicação quanto com a solidão.



Figura 16. “Cat”, Martine Neddham. Mouchette.org. 1996.
Fonte: <<http://www.mouchette.org/cat>>.

Num dos botões presentes na barra inferior da página inicial de “Mouchette.org” lê-se “cat”. Ao clicarmos no botão a página carregada rapidamente mostra a imagem em *close* da boca de um gato aberta e o som agudo de um miado nada natural (Figura 16). A imagem do gato representa um código numérico que o *browser* traduz para movimento. A figura treme

enquanto o miado agudo se repete e a velocidade do movimento não nos permite detectar com os olhos onde haveria outro botão para interromper o som, retornar ou passar para outro jogo. Do lado esquerdo parece haver uma alternativa de *link* incorporado à frase “*Kill the cat*”. Algumas tentativas de acionar qualquer botão se mostram falhas, mas antes que se esgote a paciência uma nova página é carregada automaticamente.

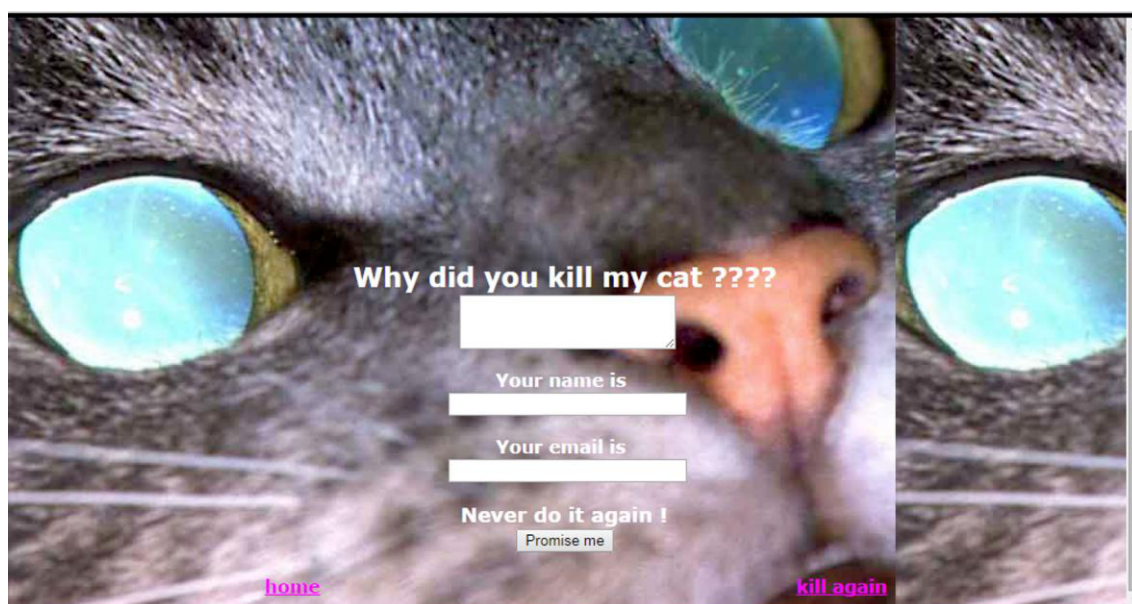
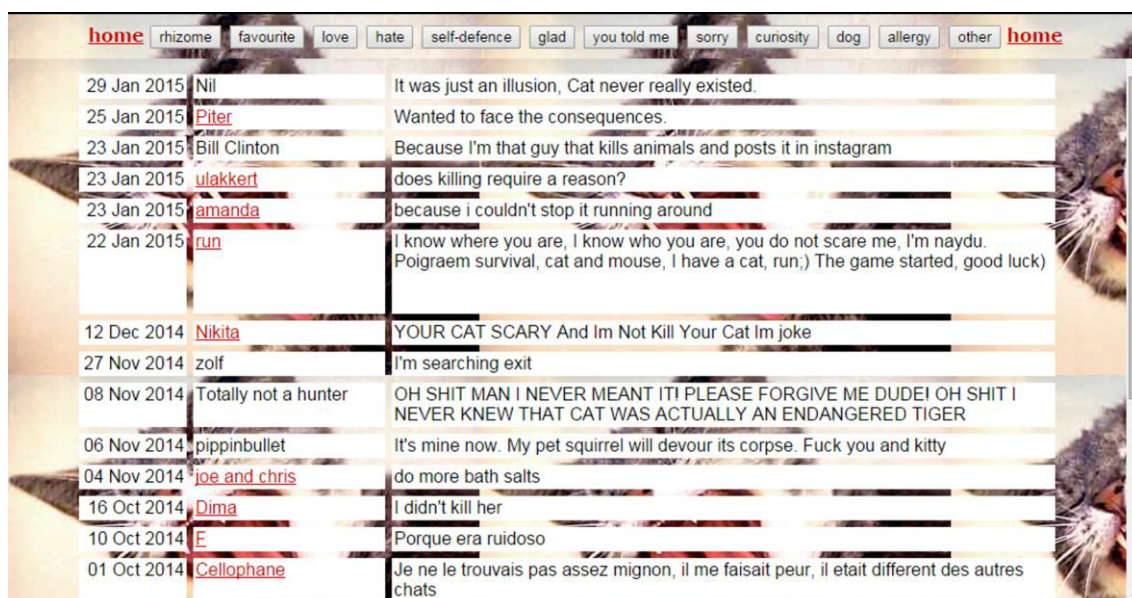


Figura 17. “Cat”, Martine Neddard. “Mouchette.org”. 1996.
Fonte: <<http://mouchette.org/cat/kill.html?>>.

Mouchette nos pergunta por que matamos seu gato (Figura 17). A imagem anterior continha informação codificada que lhe conferia propriedade de redirecionamento automático para uma pergunta, a qual funciona como nova abertura. Diante dessa imagem, pela primeira vez, não se sabe exatamente as consequências da resposta ou para que fins seria utilizada. Caso não haja interesse em responder e como a maior parte dos usuários pressupõe que um código pode sempre ser reativado, mesmo sem conhecimento do princípio de transcodificação, cerrar a página não causaria qualquer impacto. Certo é, como vimos no caso das imagens enviadas por e-mail, que a reativação de um código para representação em imagem pode ser interrompida e esse é um cenário extremamente comum quando lidamos com informação *on-line*.

Já na alternativa de um espectador-agente ideal, disposto para a interação e a expressar-se através das brechas do trabalho, a resposta à pergunta e o clique em “*promise me*” o redirecionaria para uma longa lista de outras respostas de assassinos do felino virtual.



Date	Username	Response
29 Jan 2015	Nil	It was just an illusion, Cat never really existed.
25 Jan 2015	Piter	Wanted to face the consequences.
23 Jan 2015	Bill Clinton	Because I'm that guy that kills animals and posts it in instagram
23 Jan 2015	ulakkert	does killing require a reason?
23 Jan 2015	amanda	because i couldn't stop it running around
22 Jan 2015	run	I know where you are, I know who you are, you do not scare me, I'm naydu. Poigraem survival, cat and mouse, I have a cat, run;) The game started, good luck)
12 Dec 2014	Nikita	YOUR CAT SCARY And Im Not Kill Your Cat Im joke
27 Nov 2014	zolf	I'm searching exit
08 Nov 2014	Totally not a hunter	OH SHIT MAN I NEVER MEANT IT! PLEASE FORGIVE ME DUDE! OH SHIT I NEVER KNEW THAT CAT WAS ACTUALLY AN ENDANGERED TIGER
06 Nov 2014	pippinbullet	It's mine now. My pet squirrel will devour its corpse. Fuck you and kitty
04 Nov 2014	joe and chris	do more bath salts
16 Oct 2014	Dima	I didn't kill her
10 Oct 2014	E	Porque era ruidoso
01 Oct 2014	Cellophane	Je ne le trouvais pas assez mignon, il me faisait peur, il etait different des autres chats

Figura 18. “Cat”, Martine Neddam. “Mouchette.org”, 1996.

Fonte: <<http://www.mouchette.org/cat/why.html>>.

As respostas dadas por cada espectador-agente recebem automaticamente etiquetas referentes à data, e ao nome do assassino (Figura 18). De acordo com as palavras contidas na resposta, uma nova divisão é feita por Mouchette. Cada um dos botões existentes na parte superior da página diz respeito a uma espécie de resposta dada: *favorite*, *love*, *hate*, *self-defence*, *glad*, *you told me*, *sorry*, *curiosity*, *dog*, *allergy*, *other*. As respostas não são apagadas e passam a fazer parte de um longo acervo de frases quase sempre “de momento”. Todo o processo é feito automaticamente, com exceção da decisão do espectador-agente de responder as perguntas da figura puramente virtual.



Figura 19. “m.org.ue”, Martine Neddham. “Mouchette.org”, 1996.
 Fonte: <<http://www.mouchette.org/m.org.ue/index.html>>.

wood/	30-Jul-2012 10:26	-
weintraub/	30-Jul-2012 10:22	-
wattenberg/	30-Jul-2012 10:21	-
walczak/	30-Jul-2012 10:01	-
van_anden/	30-Jul-2012 10:01	-
utensil/	29-Jul-2012 22:21	-
tribe/	29-Jul-2012 20:56	-
todd/	29-Jul-2012 20:55	-
thomson_craighead/	29-Jul-2012 20:55	-
takeo/	29-Jul-2012 20:54	-
szpakowski/	29-Jul-2012 20:52	-
stromajer/	29-Jul-2012 20:49	-
stern/	29-Jul-2012 20:32	-
stanzal/	29-Jul-2012 20:25	-
sondheim/	29-Jul-2012 20:18	-
sodeoka/	29-Jul-2012 20:05	-
simon/	29-Jul-2012 20:05	-
schmitt/	29-Jul-2012 20:03	-
rackham/	29-Jul-2012 19:56	-
polli/	29-Jul-2012 19:27	-
peppermint/	29-Jul-2012 19:26	-
pavu/	29-Jul-2012 19:20	-
packer/	29-Jul-2012 19:00	-
nelson/	29-Jul-2012 18:59	-
nechvatal/	29-Jul-2012 18:57	-
navas/	29-Jul-2012 18:54	-
napier/	29-Jul-2012 18:53	-
nakamura/	29-Jul-2012 18:51	-
mouchette/	21-Sep-2014 09:11	-
mig/	29-Jul-2012 18:39	-
mendoza/	29-Jul-2012 18:27	-
mcelroy/	29-Jul-2012 18:23	-
mcdonald/	29-Jul-2012 18:21	-
luining/	29-Jul-2012 18:20	-
loseby/	29-Jul-2012 18:13	-
lokiess/	29-Jul-2012 18:12	-

Figura 20. “Index of /collection”.⁴⁷
 Fonte: <<http://www.computerfinearts.com/collection/?C=M;O=D>>

Em “mo.org.ue” (*morgue* = necrotério), o humor negro da personagem continue com suas referências a morte (Figura 19). Nesse caso a imagem indica diretamente a confusão que

⁴⁷ Lista de atalhos para diversos trabalhos de arte baseados na internet. A lista completa possui mais de oitenta atalhos iniciais, os quais podem desdobrar-se em outros caminhos, e foi modificada pela última vez, até a data do presente texto, em 21 de setembro de 2014. Essa coleção integra o Rose Goldstein Archive of New Media Art, da Cornell University Library, e é mantido *online* por Doron Golan e acessível *offline* pela Kroch Library.

se faz entre a pessoa humana e a “persona virtual”. A etiqueta afixada no pé esquerdo do cadáver indica um nome próprio, mas não o nome que se daria a uma pessoa. O endereço do *website* ocupa o lugar do nome, com as unhas digitalmente pintadas de um rosa idêntico à cor do plano de fundo pertencente ao trabalho, assim como qualquer conteúdo inserido e exibido no ecrã. A carne de “Mouchette.org” são as possibilidades dessa representação numérica. A automação permite as figuras de insetos na tela movimentarem-se continuamente em direção à posição do cursor e desaparecerem nesse ponto e a transcodificação transforma a palavra “*collection*”, inscrita no rodapé da página, em um atalho para uma vasta lista de atalhos (Figura 20). Cada um dos nomes presentes na lista codificações para endereços de trabalhos de arte baseados na internet e, desse modo, essas palavras possuem virtualmente todas as funções realizadas por essas propostas. Eis o peso das imagens sintéticas: possuir virtualmente funções.

Essa condição de virtualidade constitui a maior dependência das imagens sintéticas em relação aos “desejos humanos”. Por que as aspas? Porque seria justo pensar tanto nos desejos internos das imagens quanto na invalidade do embate homem/máquina. Numa visão abrangente, se as imagens sintéticas são representações visuais de códigos numéricos, então formas de vida orgânicas são representações carnis de códigos genéticos. Com materialidade diversa surgem desejos diversos. As imagens exercem poder sobre nós, despertam intenções, programam comportamentos. Em contrapartida, também despertamos intenções nas imagens e programamos seus comportamentos.

Essa simetria é necessária para que possamos tocar com sinceridade seres impalpáveis. Não podemos tocar o código numérico como acariciamos um cão peludo ou arranhamos um quadro negro. A natureza dessas imagens exige mediações. Desse modo, tocamos as imagens sintéticas através dos botões do teclado, da superfície do *smartphone*, da captação dos microfones. Sua carne está bem ali, no “através” desses meios. A reação ao toque é simultânea: somos tocados pelos meios, pelos botões, pelas telas, pelos alto-falantes. Através dessas mediações o código numérico nos toca.

Provavelmente nos consideraríamos seres completamente distintos do que compreendemos como Humano, caso não sentíssemos desde sempre o toque de outras naturezas através de meios, mecanismos e técnicas. Como veremos à frente, a cada dia nossa natureza *cyborg*, de um “ser com técnica”, se evidencia. Nesse caminho, mesmo com o risco de proceder por uma humanização do objeto ou por uma objetificação do humano, terminaríamos por esquecer

que um dia compreendemos essas coisas como mediadores, pois sua integração na nossa maneira de ser estaria em uma profundidade irremediável.

Por ora, nos basta atentar para as vozes não-humanas que pululam nossa realidade. As vozes dessas “máquinas pensantes”, dessas imagens sintéticas, desses mediadores sensíveis, performam a *net.art*. Essas vozes podem soar de maneira recortada, dispersiva, deslocada, pois formam sua fala com pedaços de mundo de origens variadas. No entanto, isso não significa ausência de ordem e sim variedade de entradas e saídas para formação de uma narrativa “*cut-up*”.

Devemos ainda lembrar que o papel do computador e dos programas é de tradução, tanto dos códigos numéricos quanto da distância e da virtualidade que nos separam, em escala, do universo das imagens técnicas. Os aparelhos programados traduzem o intangível mundo do cálculo para a tátil presença de sínteses visuais, textuais e sonoras. É diante dessa presença que nos encontramos ao perceber que, ao acessarmos rotineiramente “Mouchette.org”, o trabalho apresenta sons variados já na página inicial. Mouchette troca as flores de sua recepção e mesmo o avatar se modifica automaticamente. Essa demonstração de presença e vontade, apesar de ser programada pela artista, ocorre de modo não-humano e com uma voz que nos fala virtualmente pela carne sintética que nos toca através dos aparelhos programados.

Todos esses elementos em conjunto (o artista-programador, a voz não-humana, a “máquina pensante”, a imagem desejante e o humano em conjunção carnal com a interface) formam o laboratório dos aparelhos programados no qual administramos atualmente nossas experiências.

3.4 Conversas teóricas sentimentais

A História da Arte consegue digerir a *net.art*? Com os esforços teóricos apresentados até esse ponto, que respostas justas encontramos para essa interrogação? A pergunta de Stalabras é realmente necessária ao tratarmos com um objeto de análise supostamente tão recente. Por que supostamente tão recente? Como comentamos acima, em números, haveria pouco tempo a nos separar do período de surgimento das práticas de arte baseadas na internet, porém, ao serem observadas no contexto de aceleradas transformações em nossas relações com a

tecnologia digital, vinte anos tornam-se uma era. Como tal aceleração não dá sinais de esgotar-se, o “demônio das comparações” coloca a teoria da arte digital em estado contínuo de posseção.

Presenciamos o fluxo de acontecimentos como as pedras de “*Das Rad*” (STENNER; UIBEL; WITTLINGER, 2003). Nesse curta-metragem de animação, duas pedras observam o espaço ao seu redor passar por transformações impossíveis de serem acompanhadas pela presença humana. Do aparecimento das primeiras formas de vida a queda da espécie nossa, das florestas a desertificação, a roda do tempo limita as pedras ao papel de meros observadores dos acontecimentos. Se, de início, as personagens procuram compreender as transformações encadeadas lentamente diante de suas vistas, na medida em que as escalas mudam a atenção é reduzida e compreender torna-se um verbo irrelevante. A pergunta de Stallabrass diz respeito à batalha contra a postura supostamente inevitável dessas personagens. A estafa diante de fenômenos que se alteram numa velocidade bastante superior aos métodos de análise estabelecidos é evitável, porém, não por pedras.

Na tentativa de responder confortavelmente a pergunta, Stallabrass abre sua argumentação lembrando-nos de que, em seu início, a arte baseada na internet foi considerada a “*next big thing*” do mundo da arte. Mas, após a explosão do WWW, o crescimento dos valores comerciais na arte contemporânea e a disseminação da cultura online pela população de maneira generalizada, essa arte pareceria fadada a enterrar-se num excesso de apropriação e pastiche.

A relação entre a *net.art* e a arte “estabelecida” é cheia de atritos e desentendimentos. Pensar uma História da Arte Contemporânea, com todas essas maiúsculas, já causa estranheza, embora ainda possa ser uma tarefa marcada pelos valores de mercado e a segurança dos museus. Já ao revertermos essas maiúsculas para a *net.art*, por maiores que tenham sido os investimentos de grandes instituições logo após seu surgimento,⁴⁸ parece não ser um movimento que conste na agenda histórica. O último empreendimento para mapear ou sublinhar linhas entre o moderno e o contemporâneo, “*Art Since 1900*” (FOSTER, 2004), não contém referências a *net.art* e pouco diz dos experimentalismos midiáticos do fim do século XX.

⁴⁸ Apesar de na primeira metade da década de 1990 os artistas da *net.art* poderem se incluir num chamado período heroico, a partir da segunda metade o interesse institucional foi crescente, porém passageiro. O ano de 1997 pode ser apontado como simbólico para o reconhecimento institucional da arte baseada na internet, pois nesse ano ocorre o primeiro grande evento internacional totalmente voltado para essa gama da produção mais recente. A Documenta de Kassel de 1997 foi dirigida por Catherine David e Simon Lamunière e teve como temas “*Surfaces & Territories, Cities & Networks, Groups & Interpretations e In & Out*” (ALBUQUERQUE, 2013, p. 61).

Para Stallabrass a História da Arte haveria mudado bastante na sua constituição e métodos, principalmente por conta de certa colonização por parte de outras áreas. No caso das artes baseadas na internet e experimentações com mídia digital de maneira geral, os autores possuem as origens mais diversas (do cinema, das mídias, cultura visual, comunicação, curadores, organizadores), mas dificilmente se encontra essa variação nas bibliografias inscritas como História da Arte.

De todo o modo, esse aparente receio em aventurar-se na arte *online* não deveria ser surpresa na Teoria e História da Arte. O mesmo haveria ocorrido com a fotografia, que contou com a primeira disposição de análise por parte dos próprios fotógrafos, dos filósofos e outros profissionais envolvidos diretamente com o desenvolvimento do meio ou fascinados por suas possíveis consequências. Quase duzentos anos após seu aparecimento, a História da Arte ainda não lida tão bem com a fotografia (STALLABRASS, 2010, p. 167).

Por outro lado, a literatura sobre *net.art*, mesmo que não pensada por historiadores da arte, segue certos princípios da historiografia da arte, digamos, tradicional. Rachel Greene, por exemplo, na sua introdução a “*Internet Art*” (2004, p. 14-28), constrói duas linhagens para abarcar o fenômeno da *net.art*. De um lado teríamos os “avanços tecnológicos”, explicados por causalidade. Esse princípio, no entanto, não serve para a segunda linhagem, “histórico-artística”, na qual um evento pode ser problemático para os eventos seguintes de modo a não resultar em avanços ou consequências lucidamente perceptíveis. Seria possível pensar em influências sentidas como que por uma “semi-consciência” processual ou inseridas no *zeitgeist*. No cruzamento dessas duas linhagens, nota-se a incongruência do método empregado na primeira para tratar-se da segunda (STALLABRASS, 2010, p. 168). Ainda assim, nada nos impede de cogitar que as considerações sobre a não-causalidade da linhagem histórico-artística poderiam ser sobrepostas criticamente também a linhagem tecnológica. Mas, para isso, seria necessário extraviar-se das designações, procedimentos e jargões da teoria da arte estabelecida.

Por essa razão, busca-se em outros campos, ou melhor, independente das supostas fronteiras de campos, aporte para pensar fenômenos e experiências de fundo híbrido, como arte baseada na internet. Comunicação e teoria das mídias são dois dos incrementos imediatos na mistura exigida para a adequada localização de uma arte mergulhada em dispositivos e nutrida pelos fluxos de informação. Similarmente, desponta o diálogo com o cinema, a literatura e a ficção de maneira ampla. As formas de arte baseadas na internet são elaborações de

cunhos sequencial, sinuoso, sincrônico, virtual e tecnológico. Abarcar tais condições no discurso da Teoria e da História da Arte depende da aceitação de uma travessia por paragens improváveis. Certo é que esse desafio também recai sobre outras disciplinas e seus objetos de estudo de fundo híbrido. Ser colonizado por outros campos, como diz Stallabrass, talvez não seja a expressão mais adequada, quando a mútua colonização é geral.

Diante desses limites disciplinares ainda por vencer, podemos apontar junto a Stallabrass algumas das razões mais específicas pelas quais a arte baseada na internet é um objeto que dificulta o exercício da Teoria e História da Arte: (i) a discrepância entre a preciosidade do mercado atual de arte e a condição deslocalizada e talvez “não-colecionável” da *net.art*; (ii) a condição “*post-medium*” da arte *online*, a qual, de modo ainda mais exigente que no caso das instalações, performances, *happenings* e intervenções, parece minar sua possibilidade de exibição museológica (o que talvez dificulte até mesmo seu reconhecimento “como arte”, tanto por parte do público quanto de gamas da academia); (iii) a íntima e transparente relação com a tecnologia, que amputaria do trabalho de *net.art* o “*mystery of its object*”, isso é, internet integrada à cultura popular e as atividades corriqueiras facilitadas pela tecnologia, dispensaria a mediação de muitas instituições entre o espectador e o trabalho, o que a faria tomar ares de vulgar e padronizada; ainda seria possível diagnosticar (iv) um atrito entre o comportamento dos artistas baseados na internet e a “teoria de ponta”, no que se diagnosticaria tanto uma recusa dos produtores de arte *online* em cederem frente ao receio ao mercado quanto dos críticos em abandonar vertentes mais lucrativas para exibição, venda e curadoria; e por último teríamos (v) o fato de a arte baseada na internet ter sido muito relacionada com ativismo político. Ainda diferiríamos tal ativismo da politização da arte, a qual permite dialogar e ser englobada por outras espécies de manifestações. No caso da *net.art*, quando engajada, resulta em embates diretos, que se sobrepõem as interpretações, por exemplo, o emblemático caso “*Etoy*” (STALLABRASS, 2010, p. 172-175).⁴⁹

De todo modo, mesmo em vista do domínio de certas temáticas, como as produções do pós-guerra até a década de 1980, nas pesquisas da Teoria e História da Arte, o fato de podermos colocar esse embate já seria o suficiente para permitir o tratamento histórico da arte *online*. Com todas as especificidades e desdobramentos disciplinares exigidos para a conversa

⁴⁹ Em 1999 a loja virtual de brinquedos *E-Toy* usurpou o domínio do coletivo de *net.art etoy*. As consequências dessa tomada foi um movimento conhecido como “*Toy-war*”, um ataque virtual organizado contra a companhia de brinquedos. Após as ações da companhia despencarem na bolsa de valores e com o atendimento do recurso jurídico do grupo de artistas, em janeiro de 2000 o nome e o domínio da marca foram devolvidos (GONÇALVES, 2009, p. 105).

crítica com um trabalho de *net.art* coexistindo sob o firmamento da comunicação na era digital, provavelmente os receios teóricos façam parte de um sentimento de inquietude e desconfiança mais amplo. “A eficácia do meio telemático não está em dúvida, mas a questão em termos humanos, do ponto de vista da cultura e da criatividade, é: qual é o conteúdo?” (ASCOTT, 2009, p. 306).

Essa pergunta guarda o medo, presente em muitas críticas aos avanços das tecnologias da comunicação, de que o “formalismo tecnológico” nos domine e apague o modo de ser humano. É preciso certo nível de comprometimento e intimidade para duvidar lucidamente de uma relação perigosa, lucrativa, instigante e indefectível como é o casamento entre ser humano e tecnologia. Sem receio de formular a pergunta “humanamente”, Ascott coloca a interrogação, “existe amor no abraço telemático?”.

Uma das grandes dificuldades para se entender o valor da criação conjunta na cultura telemática é a troca da situação de um indivíduo hermeneuta fixo, diante de um objeto contemplável e interpretável fixo, para a incerteza e instabilidade em relação a ambos. Como um casal que se molda as rotinas e mudanças de rotina um do outro, sem a necessidade de uma interpretação (ou visão externa), o relacionamento entre seres humanos e tecnologia torna-se confortável na medida em que usamos e somos usados por aparelhos e programas. Consequentemente, o desconforto surge na desconfiança e na falta de hábito, isto é, na negação do habitar compartilhado. Nessa nova situação, instável e por isso maleável, não há significado a ser retirado do objeto por qualquer exegese.

“O significado é o produto da interação entre o observador e o sistema, cujo conteúdo está em estado de fluxo, de mudança e transformação infinitos.” De fato, não há objeto do qual se retirar significado até que se inicie qualquer forma de interação entre o indivíduo e o sistema. As possibilidades de cruzamento entre os desejos, memórias, intenções e valores dos indivíduos e as informações sintetizadas pelos aparelhos são virtuais. Tais possibilidades aumentam em quantidade e velocidade de transformação quando consideramos que os dados sintetizados pelos aparelhos em rede são fruto do cruzamento com outros indivíduos com desejos, memórias, intenções e valores distintos uns dos outros. “Em resumo, cultura telemática significa que não pensamos, vemos ou sentimos isoladamente” (ASCOTT, 2009, p. 311).

Mas, esse “abraço telemático”, para mostrar-se bem sucedido, depende sempre do conhecimento dos indivíduos sobre a tecnologia amigável e cada vez mais da natureza da interface.

A essência da interface é seu potencial de flexibilidade; ela pode aceitar e mandar imagens fixas e em movimento, sons construídos, sintetizados ou sampleados, textos escritos e falados. Pode ser sensível ao calor, reagir ao corpo, estar consciente do ambiente. Pode responder as batidas dos pés, ao arabesque de um bailado, à direção do olhar de um espectador. A interface não apenas expressa um ambiente físico com movimento, som ou luz; ela é um ambiente, uma arena do espaço de dados em que pode ser representada a arte distribuída da simbiose humano-computador, a própria questão de seu conteúdo cibernético (ASCOTT, 2009, p. 312).

Como uma arena detentora de sensibilidade e inteligência, a interface dos aparelhos complexos integrados as nossas rotinas, permite essa espécie de representação expressiva, antes restrita a composição literária e teatral: a encenação do sujeito multifacetado.

4 A NUVEM DE PERSONAS MÚLTIPLAS

4.1 Ecos dos assassinatos de uma mosca



“On the Internet, nobody knows you’re a dog.”

Figura 21. “On the Internet, Nobody Knows You’re a Dog” (cartoon).⁵⁰
Fonte: <<http://the-magazine.org/21/everybody-knows-you-re-a-dog#.VPUijmddV2E>>.

⁵⁰ Peter Steiner. The New Yorker 69, No. 20, 5 July 1993, p. 61.

Depois de tanto falar sobre como programamos e somos programados por máquinas pensantes, por que retornar a uma charge tão “manjada” sobre o uso da internet? Essa provavelmente é uma das imagens sobre a popularização do acesso à internet mais repetida e parodiada, desde a adoção do NCSA Mosaic. A imagem retornou com força vinte anos após seu primeiro aparecimento, como caracterização potente das nossas crenças no ambiente virtual como “terra de ninguém”. Seu conteúdo singelo ganhou uma carga extra de ironia diante dos escândalos de espionagem envolvendo agências de inteligência americana e controle de fluxo de dados civis (FLEISHMAN, 2013).

Toni Sant, na introdução para *“Rape, Murder and Suicide Are Easier When You Use a Keyboard Shortcut: Mouchette, an Online Virtual Character”* (2005), cita a charge de Steiner como referência a construção de personagens virtuais. Naquele momento a identidade de Martine Neddham como criadora de “Mouchette.org” era ainda uma informação não divulgada. Na expressão de Sant, retirada de uma comparação com a liberdade da fantasia pública carnavalesca descrita por Mikhail Bakhtin, em *“Rabelais and His World”* (1984, p. 7), a internet seria uma espécie de carnaval do quase-anonimato.

É certo que a charge de Steiner não se concretizou, embora muitos ainda acreditem proteger supostas identidades privadas, pessoais, enquanto acessam a internet através de seus *mobiles*, recebem atualizações automáticas de diversos aplicativos, executam as costumeiras pesquisas com mecanismos da Google ou salvam seus endereços favoritos nas configurações do seu “navegador particular”. Mas, a não concretude da charge de Steiner não se deu por alguém (a CIA, o governo, os terroristas, os *crackers*) saberem sua verdadeira identidade. A charge de Steiner não funciona porque pressupunha um lado falso e um verdadeiro na construção do perfil público e privado. O equívoco não estaria em crer no anonimato *online*, mas em pressupor uma identidade qualquer.

As razões para isso talvez já estivessem expressas na entrevista que Mouchette concede a Manthos Santorineos, na sequência do mesmo documento em que Sant professa o quase-anonimato do carnaval ciberespacial. A falar de sua relação com o público, Mouchette ressalta que, caso ela fosse o avatar de alguém, faria coisas necessárias e poderia mesmo sofrer por isso. *“When I die, a part of your existence would die with me, not just numbers, but a whole part of your life”* (MOUCHETTE, 2005, p. 205).

Essa é uma voz trágica, mas de uma tradigicidade que ironiza as crenças de que seja possível ser um “morto-vivo” com uma vida puramente *online*. Mouchette ironiza toda a pu-

reza e principalmente aquela que almeja determinar o sujeito dono de uma voz, humana ou não humana. *“All I am is words and pixels put together by means of codes and viewed on a monitor.”*

Na sequência, Mouchette explica o fato de outros *websites* terem sido abertos “como” Mouchette e responderem perguntas através de seu e-mail pessoal. O sentido de dar respostas ou fazer perguntas sofre um forte abalo diante da possibilidade de adoção simultânea de ambos os papéis. Esse abalo ocorreria em qualquer entrevista. Mas, é mais extenso quando se trata de ambientes *online*, pois o sistema que o mantém em funcionamento está baseado em ações e respostas de pontos distintos para que processos sejam desencadeados. Caso houvesse a intenção de justificar as ações de Mouchette como originadas de um sujeito localizável, tudo que envolve esse nome soaria como um engodo.

How many different persons scattered all over the world are writing this very e-mail that you will publish as an interview? The answer to this enigma is hidden inside Mouchette.net. You, Manthos, asking these questions, could yourself be a member of Mouchette.net, and maybe you are already. Maybe YOU are answering the questions you asked Mouchette. § To the question “who hiding behind Mouchette?” there can only be one answer: “Myself”! (MOCUHETTE, 2005, p. 205).

Essa constatação reveste de maior peso uma das perguntas feitas por Mouchette em sua página e citada na entrevista: *“How can I write this since I’m dead?”*. Eis que a pergunta se mostra conectada com a “nossa questão”: Por que Mouchette não morre? A resposta para ambas às questões está em como elas podem gerar respostas. A voz que pronuncia essas perguntas deve ser creditada mais a reação da “persona virtual” Mouchette que a possibilidade de existência de um sujeito humano do outro lado da tela. Esse outro lado não deve ser considerado como um plano de existência que obedeça às mesmas normas que este, no que supomos nos encontrar.

A reação sobre as ações do espectador-agente em “Mouchette.org” surgem como perguntas. Em *“Lullaby for a dead fly”*,⁵¹ uma peça com várias páginas, encontramos, primeiramente, uma imagem com pouca definição, mas “esticada” até deixar a mostra seus pixels. Sobre essa imagem de duas mãos que ajeitam uma substância branca sobre um prato enquanto seguram um cigarro, vemos um pequeno botão cinza a passear freneticamente pela tela como se fosse uma mosca (Figura 22). O som que acompanha o carregamento da imagem também

⁵¹ <<http://mouchette.org/fly/>>

nos leva a pensar em uma mosca. Esse botão cinza carrega a inscrição “*it’s me*” em letras pretas e seu movimento é tão rápido e aparentemente aleatório que até mesmo para a correta leitura da inscrição é necessário algum esforço.



Figura 22. “Dead Fly”. Martine Neddam. “Mouchette.org”, 1996.
Fonte: <<http://mouchette.org/fly/index.html>>.

As primeiras tentativas de clicar no botão-mosca são infrutíferas, pois não adianta persegui-lo com o cursor. É necessário esperar em um mesmo ponto até a oportunidade de esmagá-lo com a seta. Ao acertar o botão, somos direcionados para uma nova página, na qual a “mosca-menina” nos inquire sobre as razões pelas quais a matamos ou outras dúvidas que lhe venham à “cabeça”.⁵² A única saída aparente nessa nova página é um botão com o indicativo “*Tell me*”. Através dessa escolha surge uma nova janela sobre a anterior, com a pergunta “*How can I write this since I’m dead?*”, um espaço para inserção da resposta, outro para nosso nome e por último nosso e-mail pessoal (Figura 23).

A cada “giro” que fazemos sobre o trabalho a pergunta se torna mais estranha. A personagem morta agora é a “mosca-menina” e ela nos fala do limbo no qual a atiramos e ao mesmo tempo somente assim adquire vida. Somente com sua morte a personagem pode se

⁵² Pelas configurações dessa peça de programação, as frases geradas na “página pós-morte” de Mouchette podem ser bem variadas (KERANGAL, 2004, p. 56). Essa espécie de programação torna as experiências com o trabalho bastante particulares, porém, dependem cada vez mais da disponibilidade do espectador-agente para acompanhar as variações ocasionais.

expressar, nos inquirir e nos levar a produzir algo em sua homenagem. Pois, tantas respostas como são dadas pelos muitos espectadores-agentes de “Mouchette.org” (Figura 24) não ficam perdidas no mesmo limbo de onde provem a voz de nossa mosca-menina.



Figura 23. “fly/tellme”. Martine Neddham. “Mouchette.org”, 1996.
Fonte: <<http://www.mouchette.org/fly/tellme.html>>.

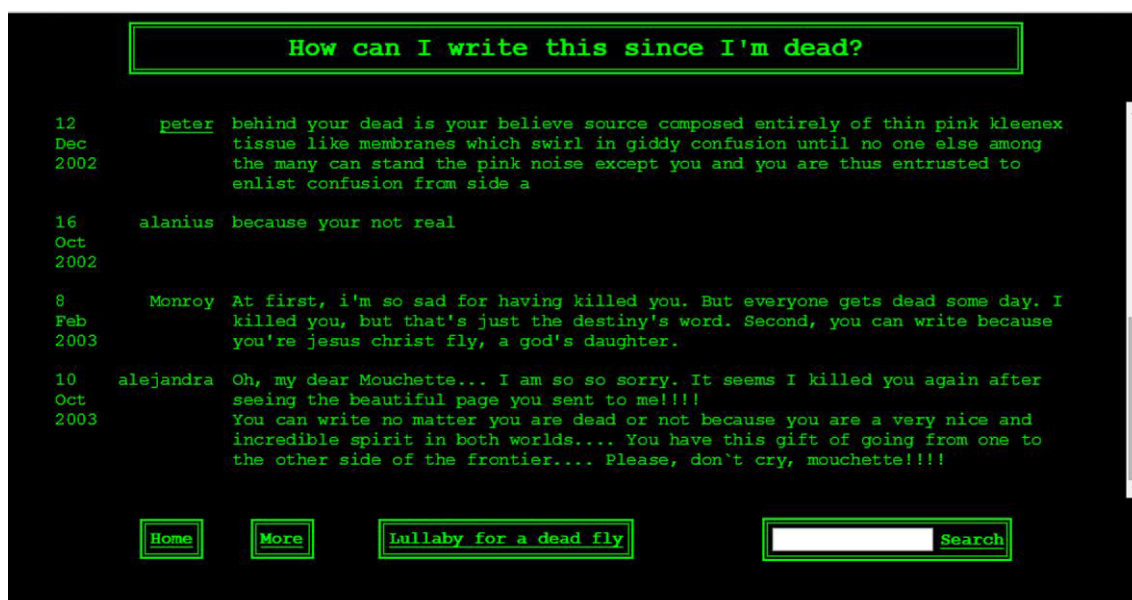


Figura 24. "fly/how". Martine Neddham. “Mouchette.org”, 1996.
Fonte: <<http://www.mouchette.org/fly/how.html>>.

Todas as respostas dadas pelos especadores-agentes-assassinos-de-mosca são reorganizadas por Mouchette, sob a programação de Marc Bloom, na “*Lullaby for a dead fly*”. De acordo com a extensão da resposta, cores, direções e velocidades são atribuídas para as palavras, que passam pela tela sobre a imagem de uma pintura com moscas e uma música fúnebre a acompanhar o movimento (Figura 25).



Figura 25. “Lullaby for a dead fly”. Martine Neddam e Marc Bloom. “Mouchette.org”, 1996.
Fonte: <<http://www.mouchette.org/fly/flies.html>>.

Mouchette pode escrever após estar morta, assim como torna válida a pergunta “por que Mouchette não morre?” por ser uma persona dispersa nas vozes de todas as interferências executadas sobre suas reações. A partir do ponto em que as ações dos espectadores-agentes são incorporadas a “carne sintética” de “Mouchette.org”, não há mais como distinguir a máquina pensante programada da subjetividade do humano colaborador. Essa nuvem de origens de informações que dão corpo a “Mouchette.org” é inerente à formação do sujeito *online*. E mesmo como uma nuvem de forma inapreensível, essa construção ainda pode ser encarada como persona:

Ao analisarmos a persona, dissolvemos a máscara e descobrimos que, aparentando ser individual, ela é no fundo coletiva; em outras palavras, a persona não passa de uma máscara da psique coletiva. No fundo, nada tem de real; ela representa um compromisso entre o indivíduo e a sociedade, acerca daquilo que ‘alguém parece ser’: nome, título, ocupação, isto ou aquilo. De certo modo, tais dados são reais;

mas, em relação à individualidade essencial da pessoa, representam algo de secundário, uma vez que resultam de um compromisso no qual outros podem ter uma quota maior do que a do indivíduo em questão. A persona é uma aparência, uma realidade bidimensional, como se poderia designá-la ironicamente (JUNG, 2011, p. 46-47).

No caso de “Mouchette.org”, essa bidimensionalidade estende-se para a zerodimensionalidade. Há a persona Mouchette, mas o conjunto de saídas e entradas de sua virtualidade multiplica-se na medida em que os diálogos lhe enriquecem, lhe dobram e lhe desdobram. Se voltarmos à charge de Steiner, quando o primeiro cachorro diz “na internet, ninguém sabe que você é um cachorro”, o segundo deveria responder “cachorro, qual cachorro?”.

4.2 Ser ou não ser uma nuvem

Como aquelas estirpes de bactérias que dividem em duas partes algo orgânico, a estirpe humana ao viver fragmenta o estado original de vida do símbolo: na matéria sólida da realidade e da verdade, e na vítrea atmosfera da intuição, fé e artifício (MUSIL, 1989, p. 414).

A representação do Eu seria um temática recorrente na arte mídia. Mas, essa representação sofre as consequências inevitáveis da midiaticização do quotidiano, ocorrida de modo acelerado nas duas últimas décadas do século XX. Para Joanne Lalonde (2003), o sujeito que se representa no ciberespaço não seria mais o sujeito culpado, diagnosticado por Freud entre os conflitos narcisista e edipiano. Observaríamos, na expressão *online*, a passagem do sujeito culpado para o sujeito trágico/irônico. A expressão das ficções antes construídas na rivalidade entre o ego e suas representações, agora se encena em outro palco, o ciberespaço.

Lalonde concorda com Marcel Mauss (Cf. MAUSS, 2003, p. 299-322) quando diz que a ligação do sujeito com o corpo é tão natural quanto os hábitos adquiridos por esse corpo. Isso inclui no corpo todas as demais coisas com as quais aprendemos a agir e nos expressar, como computadores e imagens. “*À l’âge adulte, disait Mauss, plus rien de naturel ne persiste chez l’homme*” (LALONDE, 2003). Por essa razão, ao enxergar o corpo como uma criação política e cultural, até mesmo esse limite dado para o sujeito individual se torna multifacetado com o hábito do ciberespaço.

Talvez o primeiro caminho a ser pensado na construção de um sujeito nascido no ciberespaço diga respeito a uma espécie de dúvida sobre a sua função representativa: seria esse sujeito a representação “verdadeira” de um sujeito palpável ou se trataria de uma “imagem falsa” (mentirosa) de um sujeito que se recusa a representar-se? Assim vimos na dúvida impressa pela pergunta canina na charge de Steiner. Já nos termos mais recentes, popularizados por redes sociais e microblogs: seria um perfil falso ou um perfil pessoal?

Le cas de Mouchette est un peu différent, le personnage se présente et d'emblée le spectateur sait qu'il est devant une mythographie. Qui est Mouchette? Peu importe, on sait surtout qu'elle n'est pas ce qu'elle prétend être. (...) Mouchette est ouvertement une mythographie, une projection fantasmatique, une personification mythique des origines, de la vie et des caractères du prototype de la jeune hollandaise (LALONDE, 2003)

A colocação de Mouchette como uma mitografia é bastante apropriada, pois sua construção depende da resposta dos espectadores e tais respostas somente podem ser dadas quando há o aceite do contexto fantasioso no qual a “menina” fala. Aceitar a premissa da fantasia, de que a explicação é menos importante que o fato, é fundamental para travar contato com uma aparência pessoal composta por uma profusão de dados de origens variadas. Sua afirmação de que não passa de palavras e pixels, apesar de conotar uma negativa em relação ao mundo físico, sublinha sua carne sintética e dá peso para esse corpo zerodimensional ao qual usuários orgânicos se ligam e alimentam mediados por aparelhos que misturam as duas carnes.

Para Basset (2013), na sociedade das novas mídias a mediação torna-se “remediação” e conseqüentemente redefinição. Diante disso pergunta-se sobre como lidamos com a nova esfera pública, com nossas identidades pessoais e como construímos a nova esfera privada. Quando o autor fala em “remediação”, concorda com Bolter e Grusin (2000), os quais evidenciam que hoje nenhum meio se afirma de modo independente e não pode possuir um espaço cultural próprio. A TV, o cinema e a música estão na internet, assim como nós, e os computadores fazem parte de todos, direta ou indiretamente. Se pensarmos as possibilidades de remediação como (i) “*mediation of mediation*”, (ii) “*inreparability of mediation and reality*” e (iii) “*reform*” (BOLTER;GRUSIN, 2000, p. 55-56), perceberemos que a mediação entre humanos e tecnologia é uma repetição. Como humanos, não nos separamos de tecnologia e isso também nos torna seres mediadores. O que Bolter, Grusin e Basset colocam com a ideia de reme-

dição são os círculos de tradução entre todas as mídias componentes do universo digital, nós e os conteúdos que processamos.

Se mantivermos a separação aparente entre esses elementos “naturais e artificiais”, podemos ser levados a pensar a identidade *online* como uma espécie de “viagem solitária”. Pelos comentários de Bolter e Grusin, os desenvolvimentos dos videogames pessoais, com visão em primeira pessoa, nos anos 1980, ajudariam na construção dessa ideia (2000, pp. 94 e 102). Mas, mesmo a visão em primeira pessoa retornaria sobre si mesma com os ambientes multiusuários. Para Basset, essa visão, além de criar a preocupação com o modo de ser individualista, ligado aos avanços tecnológicos, também impede o reconhecimento do valor de novas formas de ser e se comunicar (ser junto), trazidas por essas mesmas mudanças. Enquanto temos a solidão tecnológica, mergulhamos inconscientes no intenso e constante pedido por remediação. Em certa ótica, ouvimos traduções simultâneas e proferimos traduções simultaneamente. Em todo o caso, publicamos nossa voz carregada de conteúdo proveniente de Outros (humanos e não-humanos).

Para Turkle (2012) a possibilidade de “dizer algo” publicamente, trazida com as novas tecnologias, significa um novo estado do *self*, dividido já de início entre dois supostos Eu, um habitante da tela e outro da vida física. Ambos os Eu construiriam sua pessoalidade em público, poderiam ser sozinhos ou dividir algo com alguém especial enquanto misturados a outras identidades insuspeitas. *“Perhaps, traditionally, the development of intimacy required privacy. Intimacy without privacy reinvents what intimacy means. Separation, too, is being reinvented”* (TURKLE, 2012, p. 172). Não diferenciar a vida física da vida *online*, a intimidade da publicidade, traria a sensação de que estamos “continuamente conectados”, ao menos enquanto nossos perfis públicos existirem.

Em todo o caso, Basset ainda nos lembra de que, apesar dessa inseparabilidade das duas vidas, física e virtual, a vida que podemos carregar no bolso seria uma parte do nosso cotidiano. A identidade *online* seria um fragmento da identidade de um sujeito já sem totalidade. Esse fragmento, no entanto, diferente de “máscaras”, usadas em outros espaços de interação, dá permissões que somente a ficção possuía. Como nas ideias de Mouchette (2005), com um atalho de teclado é fácil estuprar, matar e morrer com liberdade. Mouchette *“invites user to play with our ambivalence towards violent behavior in virtual spaces, by attempting to attach emotionality to otherwise attempts to rape and main the artist’s avatar”* (BASSET, 2013, p. 20).

Mas a virtualidade dessas relações vai além dessa violência irreal. Em resposta a colocação de Michael Lind para que esqueçamos o ciberespaço,⁵³ Basset diz que a viabilidade desse “eu-sombra” continuamente disponível como fragmento desdobrável do eu físico somente poderia ser derrubada caso fosse impossibilitada a crença no anonimato na internet. A crença no anonimato torna a internet um jeito público simultaneamente privado de ser (BASSET, 2013, p. 21).⁵⁴

“*Our virtual identities are merely another aspect of our singular selves, part of the multiplicity of identities we utilize throughout our lives, tided to various roles, contexts, times and relationships*” (BASSET, 2013, p. 22). Por isso, quando falamos em sujeito multifacetado na vida *online*, não significa que esse sujeito seja multifacetado por conta da vida *online*, mas sim que a vida *online* é uma nova situação para esse sujeito já (e talvez sempre) fragmentado.

Esse sujeito construído por fragmentos não necessariamente deve ser compreendido como um ente feito por pedaços irreconciliáveis. Para o sujeito multifacetado a porcelana estilhaçada não deixa de ser porcelana. São as relações significativas de cada grão da identidade que lhe conferem sua natureza comunicativa. Assim, a analogia mais adequada para a identidade fragmentada do sujeito aderido a vida *online* seria com a nuvem. Sua nebulosidade permite o atravessamento e a dupla via de desfazer-se na invisibilidade ou condensar-se na intempérie. As partículas do sujeito nebuloso não são unas, mas podem ser recolhidas na unidade de um entendimento, a nuvem. Ainda há de se notar que, dentro da nuvem não pode haver reconhecimento de sua instabilidade, mas apenas a cegueira confortável da névoa. É preciso estar nos limites da nuvem para entender sua instabilidade.

Nesse sentido, é útil equalizar a ideia de fragmento com a ideia de aforismo. Se fragmento herda as consequências do ato de *frangere* (franzir, quebrar), com libertação das formas pelo caos do rompimento, o *aphorizen* vem dividir, separar, romper e dessa maneira: definir (VECCHI; FINAZZI-AGRÒ, 2007, p. 79). O aforismo sobre aforismos de Robert Musil, “*the smallest possible whole*” (HODKINSON, 2004, p. 26), talvez seja o que melhor nos compete para pensar esse sujeito nebuloso, pois, apesar de fragmentado, ele sustenta a abertura do possível. Ser a menor totalidade possível agrega a esse sujeito a qualidade de eventual. A cada cruzamento, diálogo, rompimento, mescla e sobreposição, ocorridas na virtualidade, o

⁵³Disponível em: <http://www.salon.com/2013/02/12/the_end_of_cyberspace/>. Acesso em: 27 nov 2014.

⁵⁴ Sobre essa dupla condição da internet, ver KENNEDY, 2006.

sujeito nebuloso experimenta seu modo fragmentário de ser. A cada evento surgem definições passageiras, momentâneas, dentro do possível que se dissolve no abraço de outras nuvens.

O que vemos dos diálogos e atritos de sujeito nebulosos, como objetos analisáveis e criticáveis, talvez sejam fenômenos da ordem do residual. Baudrillard pensa o fragmento e o aforismo não como cortes e rompimentos, mas sim como resultado de singularidades efetivas. Assim, o hábito poético poderia ser visto como um discurso de singulares fortuitos, avesso à totalidade e aproximado do detrito (BAUDRILLARD, 2003, p. 117). Essa nuvem de partículas, de singularidades, somente observáveis quando representadas, parece impedir qualquer espécie de localização. Onde começa e onde termina uma nuvem, se as partículas de água voam por todo ar, adentram nossos corpos na inspiração e somem sem serem vistas com o que pode haver de transmissível em nossos pulmões? Localizar particularidades nessa rede que foge a escala humana depende de escaparmos de qualquer concepção de local e global que se pareça com o estabelecimento de fronteiras.

Fronteiras servem bem ao processo de colonização e por isso colonizar é o mesmo que retardar os diálogos e as misturas inevitáveis. O contato com o outro não depende de limites concretos, mas de fluxos, movimentos, relatos e trajetos, os quais podem ser mais bem compreendidos pela passagem que pela fronteira. Seria o mesmo que perguntar, uma ferrovia é local ou global? Sob uma ótica é local, mas também é limitadamente global, apenas não pode ser dita universal. Do mesmo modo, a ciência, que erige altas fronteiras entre sujeitos e objetos, não é universal. Suas leis somente funcionam dentro de suas “aldeias” e com a prática de seus instrumentos, isto é, nas condições ideais de seus laboratórios. Por mais que a ciência insista que suas leis funcionam mesmo sem qualquer instrumento presente, tal lógica é a mesma da crença dos bimin-kuskumin da Nova Guiné, que creem ser toda a humanidade (LATOUR, 2011, p. 117). Ambos ignoram que suas causas são internalizadas e encobertas e suas consequências passam a atuar como suas próprias bases.

Assim como a ferrovia é uma rede global na qual sempre nos encontramos numa experiência local com agentes⁵⁵ humanos e não-humanos, qualquer instituição dita global, como o mercado mundial, a ONU, o Governo ou os Ministérios, são emaranhados de agentes humanos e não-humanos e somente assim podem ser experimentados. O “macro” não é feito de uma matéria de natureza diferente daquela que compõe o “micro”. Se pensarmos esses agen-

⁵⁵ Usamos aqui o termo “agente” em sentido similar aos “actantes” da Teoria Ator-Rede. “Tudo aquilo que gera uma ação, que produz movimento e diferença, podendo ser humano ou não humano. [...] O actante é tanto o governante, o cientista, o laboratório, a substância química, os gráficos e tabelas [...]” (LEMOS, 2013, p. 42).

tes como nuvens de particularidades ocasionais, parece não haver distinção entre Eu e Outro. Sob essa ótica, de fato, não existiria o Outro recorrente em todos os discursos de alteridade, como um “eles” oposto ao “nós”. Todo o contato com estruturas, macro ou micro, local ou global, humano ou não-humano, se dá pela mesma matéria. É a tradução, o documento, a prática, os instrumentos relacionados que nos permitiriam abarcar o que chamamos de Outro, ou “eles”. Da mesma forma, somente podemos atingir essa macroestrutura através dessas relações. Não há o que tocar que não seja micro e local, tribal e particular.

Quando se segue o mapeamento da constituição moderna, como vimos na antropologia comparada de Latour, é possível dar corpo aos "quase-objetos", ao local-global, as culturas-natureza, aos sujeitos-objetos, pois estes estariam espartilhados entre os polos onde se localizam as leis e as origens. Nosso mapa seria o esquema das nuvens. Um esquema que se refaz em traduções simultâneas e realociza o Eu e Outro a cada imagem atualizada na tela.

Nesse mapa, a modernidade viveria sua tragédia de progresso ou decadência, os antimodernos sua tragédia de queda e esquecimento do Ser sob o domínio da técnica, os pós-modernos comemorariam essa mesma catástrofe lamentada pelos antimodernos. Mas, se partirmos do império do centro, dos híbridos que não podem ser localizados por fronteiras, se retomarmos simetricamente a purificação e a tradução, então não haveria sujeitos opostos: local-global, natural-artificial. Defender o humano contra a artificialidade científica é esquecer que ela é composta por relações entre humanos e não-humanos. Como proteger os homens das máquinas cercadas por homens-máquina e máquinas-homem? Como o espírito poderia transcender a matéria mecânica se a material não for material nem as máquinas forem mecânicas? Como afirmar que Eu existo, se não consigo me diferenciar do Outro?



Figura 26. “Suicide Kit”. Martine Neddham. “Mouchette.org”, 2007.
 Fonte: <<http://mouchette.org/suicide/suikit.html>>.

Ser ou não ser o Outro? Para Mouchette essa foi a questão colocada em 2007 e a resposta talvez tenha sido bem direta: ser o Outro era a melhor maneira de cometer suicídio sem deixar de viver. Dito sob outra ótica, permitir que Outro seja o Eu é o melhor modo de Mouchette permanecer viva.

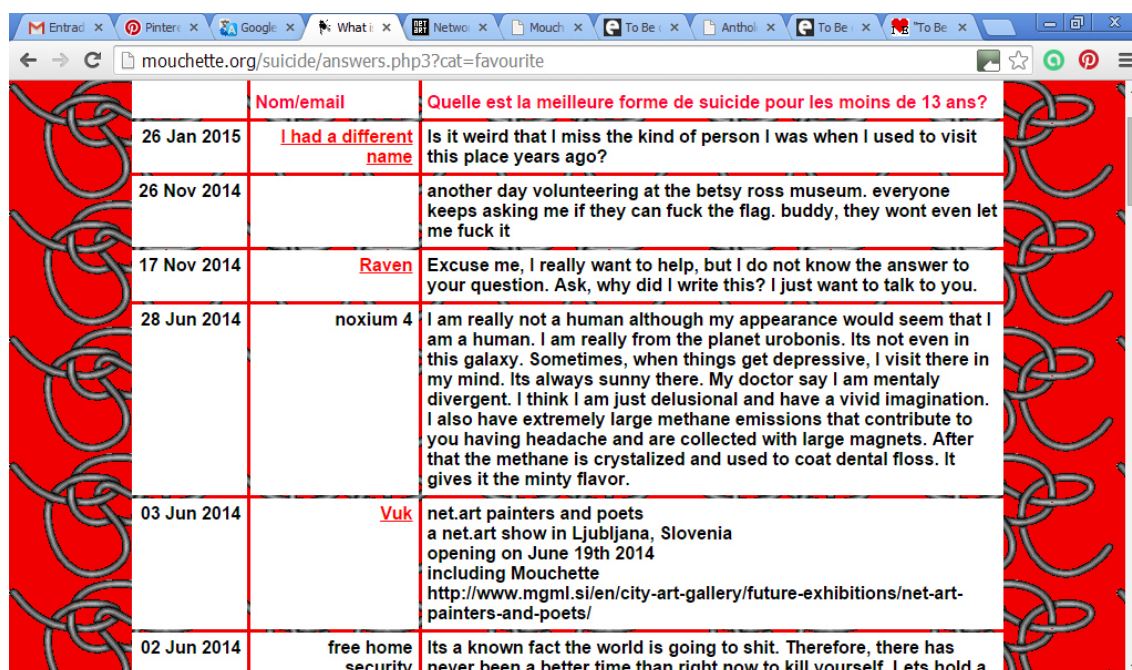
“*To Be Or Not To Be Mouchette?*” foi uma animação exibida numa fachada do Museu de Arte Contemporânea de Siegen, na Alemanha.⁵⁶ Como uma peça exibida fora da internet, aparentemente, poderíamos pensar numa fronteira mais explícita entre a persona virtual Mouchette e os espectadores-agentes.⁵⁷ Mas, apesar de se configurar num objeto determinável no espaço e no tempo, “*To Be Or Not To Be Mouchette?*” surge exatamente das dúvidas sobre essa fronteira. Não por acaso, a artista deixa evidente a remissão ao famoso monólogo shakespeariano.

O trabalho começa a se formar com as respostas dadas pelos espectadores-agentes a pergunta “*What’s the best way to kill yourself when you’re under 13?*” (Figura 26). O objetivo inicial afirmado por Mouchette seria de uma espécie de “pesquisa de mercado” para fabricar

⁵⁶ <<http://siegen.mouchette.org/>>.

⁵⁷ Apesar de haver uma distinção direta dos mecanismos de exibição de um trabalho de *net.art* para um trabalho exibido com a mediação da instituição museológica, além das questões disparadas pelo fato de, em 2007, a autoria de “Mouchette.org” ainda encontrar-se oculta, não nos ateremos nesse embate por ordem de discurso. Na época Mouchette colocava-se como uma entidade a qual era impossível o acesso a “vida real” e com alguma ironia convida o público para presenciar um trabalho sobre o qual ela mesma não possuiria controle.
 <<http://turbulence.org/blog/2007/11/05/to-be-or-not-to-be-mouchette/>>

os melhores “brinquedos de suicídio” para seu público. No entanto, as respostas permanecem disponíveis e categorizadas pela artista (Figura 27).



	Nom/email	Quelle est la meilleure forme de suicide pour les moins de 13 ans?
26 Jan 2015	I had a different name	Is it weird that I miss the kind of person I was when I used to visit this place years ago?
26 Nov 2014		another day volunteering at the betsy ross museum. everyone keeps asking me if they can fuck the flag. buddy, they wont even let me fuck it
17 Nov 2014	Raven	Excuse me, I really want to help, but I do not know the answer to your question. Ask, why did I write this? I just want to talk to you.
28 Jun 2014	noxium 4	I am really not a human although my appearance would seem that I am a human. I am really from the planet urobonis. Its not even in this galaxy. Sometimes, when things get depressive, I visit there in my mind. Its always sunny there. My doctor say I am mentaly divergent. I think I am just delusional and have a vivid imagination. I also have extremely large methane emissions that contribute to you having headache and are collected with large magnets. After that the methane is crystalized and used to coat dental floss. It gives it the minty flavor.
03 Jun 2014	Yuk	net.art painters and poets a net.art show in Ljubljana, Slovenia opening on June 19th 2014 including Mouchette http://www.mgml.si/en/city-art-gallery/future-exhibitions/net-art-painters-and-poets/
02 Jun 2014	free home security	Its a known fact the world is going to shit. Therefore, there has never been a better time than right now to kill yourself. Lets hold a

Figura 27. “Suicide Kit”. Martine Neddham. “Mouchette.org”, 2007.

Fonte: <<http://mouchette.org/suicide/answers.php3?cat=favourite>>.

O espaço de resposta, inicialmente, delimitaria um círculo para a fala individual, mesmo que pública. Cada interlocutor mantém seu nome vinculado ao texto inserido como proposta de suicídio. A partir desse ponto, cada nome está aberto a se tornar um avatar e a compor a peça programada por Mouchette. Os nomes serão anexados a imagens de conhecidos suicidas da cultura pop, de Marilyn Monroe a Kurt Cobain. Essas imagens, assim como o fundo fixo da animação, mantém a aparência improvisada pela qual “Mouchette.org” passou a ser reconhecido (Figura 28). A imagem inicial da animação evidencia imediatamente que a peça não apresenta um clássico solilóquio. Duas cadeiras vermelhas ladeiam um tronco de árvore cortado próximo da raiz. Logo, surge à esquerda da tela uma figura cabisbaixa vestida com trajes natalinos, sobre a qual há uma faixa preta contendo a inscrição “Mouchette”. Essa identificação do avatar acompanhará cada uma das figuras que se sucedem sobre o fundo de árvores pixeladas. Algumas desaparecem mais rapidamente, assim que “pronunciam” sua fala, outras permanecem para se “pronunciarem” junto com as demais.

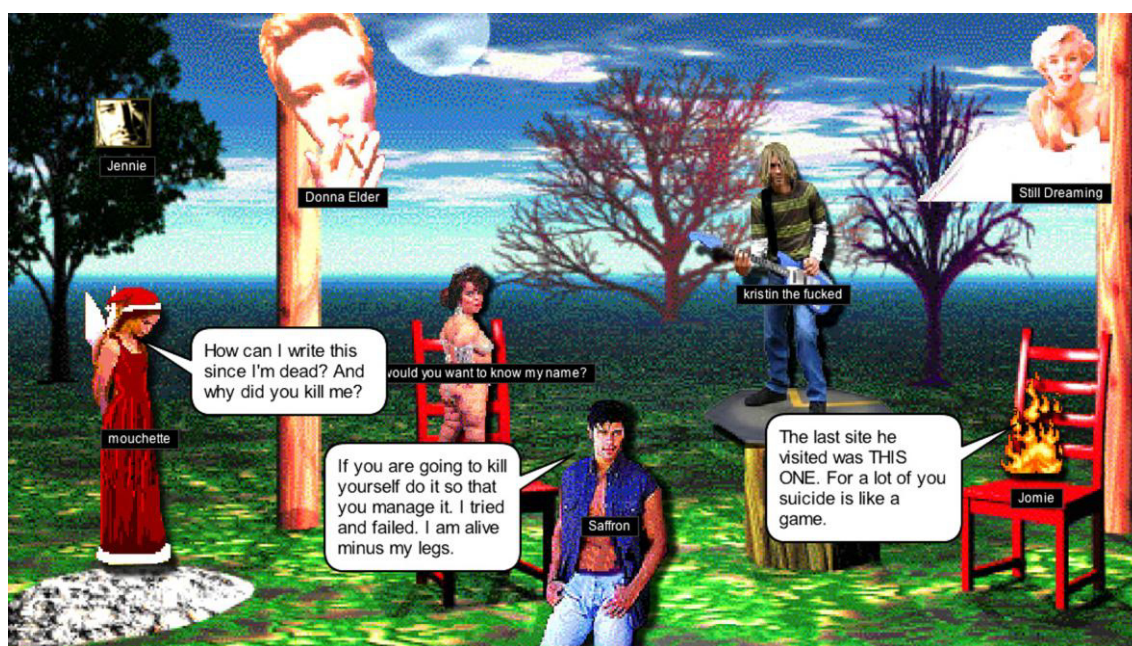


Figura 28. “To Be Or Not To Be Mouchette?”. Martine Neddham. “Mouchette.org”, 2007.

Fonte: <<http://elmcip.net/creative-work/be-or-not-be-mouchette>>.

O que foi apresentada como uma animação fixa em Siegen, após sua primeira exibição, é revertida para a internet e ganha sua injeção de continuidade e aleatoriedade. O diálogo estranho de várias vozes que não conversam cresce e se reconfigura na medida em que agrega novos nomes e respostas. Apenas o início da conversa permanece sempre o mesmo, com as duas questões colocadas pela natalina Mouchette: “*How can I write this since I’m dead? And why did you kill me?*”. A sequência se modificará a cada vez que a página for atualizada. Talvez, no formato *online*, a peça se aproxime do desejo expresso por Mouchette de exibir um uníssono de dissonâncias, uma espécie de convergência mental para um monólogo de sujeito multifacetado.

Me, Mouchette, the online virtual character, I have an unusual status of existence. Regarding the art of my website (www.mouchette.org) I am the author and the creation at the same time, and yet through my remote internet life I remain invisible, anonymous, genderless, untouchable, neither alive or dead. Therefore participants of my interactive website confide in me in the most intimate way, as if were an imaginary being, living in their own head. Inside their own thoughts, no subject is taboo, fear, pain, life and death or even the temptation of suicide, and with me people feel free to talk about everything. With the reactions of the participants to my website I have composed animation films displaying many of the texts I received, spoken out by pixellated characters who tell their most private thoughts about their experience of surviving suicide, their own or someone else’s. My personality embraces all of my participant’s minds and together we form a collective consciousness pondering over

questions of life and death in the digital era. And like in the famous Hamlet monologue, to be or not to be Mouchette, that is the question! (MOUCHETTE, 2007).⁵⁸

A realização dessa “consciência coletiva” através da incorporação das respostas dadas por participantes alheios a edição do material ou a programação que promove a aleatoriedade da animação *online* é, certamente, questionável. No entanto, por “Mouchette.org” tratar-se de um trabalho e uma persona cuja carne, o pensamento e a voz são compostos pelas palavras e pixels vistos na tela (MOUCHETTE, 2005, p. 205), ao serem incorporadas à animação *online*, essas vozes e nomes de participantes passam a ser técnica e conceitualmente parte indistinguível da persona virtual. Desse modo, sem abandonar a multiplicidade de vozes, o estranho monólogo de Mouchette encena uma voz composta por uma multiplicidade de vozes.

O desconforto na aceitação de que isto é um sujeito formado por uma virtual infinidade de particulares talvez esteja na expectativa de que a condição residual desse sujeito se desse pela fragmentação de algo uno. Se esperássemos que esse sujeito se fragmentasse de dentro para fora, para então se tornar uma espécie de nuvem, trabalharíamos com o pressuposto de que em alguma época encontraríamos um sujeito centrado e total. Ao abandonar esse pressuposto, teríamos de entrada um sujeito nebuloso, o qual agregaria particulares na medida em que atingisse os limites de sua identificação e passaria por processos de mútua incorporação com outras nuvens.

Essa é apenas uma das aceitações necessárias para trabalhar simetricamente com humanos e não-humanos. Ser simétrico equivale a não retirar os objetos de seus contextos e não usar parâmetros diferentes para a verdade e para o erro. A antropologia comparada permite, assim, abarcar os “quase-objetos” sem que percam seu sentido. Na visão de Latour, a manutenção da divisão nós/eles é desnecessária e apenas agregaria mais um erro ao conjunto de erros da visão universalista. Ao encarmos o frágil e o fragmentado pelo prisma do “total”, tornamos o frágil e o fragmentado em monstros impossíveis de vencer (LATOUR, 2011, p. 124).

A origem do movimento fragmentário influencia na natureza dos detritos resultantes. A dissolução do sujeito pela interlocução com outros sujeitos dissolvidos é capaz de gerar movimento, trajeto e relato, cruzar informações e instituir uma rede. O contrário disso, a interlocução do sujeito com vozes internas, no pressuposto de uma unidade a ser dissolvida, resul-

⁵⁸ Apresentação do trabalho utilizada para divulgação da exibição no Museu de Arte Contemporânea de Siegen É mantida no arquivo original em *flash*. <<http://elmcip.net/creative-work/be-or-not-be-mouchette>>.

ta numa indistinção esquizofrênica. Essa diferença é a mesma que pode ser observada entre dois casos de narrativa por imagens.

No primeiro, acessamos “*My boyfriend came back from the war*”, trabalho de *net.art* pensado por Olia Lialina e disponibilizado *online* no mesmo ano que “Mouchette.org”, 1996. A página inicial do trabalho⁵⁹ apresenta apenas um fundo preto com duas frases em letras brancas, inscritas na parte superior direita da tela: “*My boyfriend came back from the war. After dinner they left us alone*”. Ao sobrepor o cursor as frases, elas demonstram serem um atalho, nosso primeiro acesso a uma narrativa aparentemente simples e romântica, composta por imagens e textos em preto e branco (Figura 29). Essa foi uma das primeiras propostas de *net.art* a considerar em alto grau a influência do espectador-agente nos destinos do conteúdo exibido na tela do computador (SOMMERSETH, 2010, p. 25).

Cada clique sobre as imagens e palavras, surgidas na tela a partir da decisão de acessar o conteúdo virtualmente presente no primeiro atalho, desencobre outras imagens e frases. Aos poucos a tela é dividida e subdividida em quadrados, que podem ser manejados por sua escala de importância para o “leitor-agente”. Ao arrastar os limites dos quadrados com o cursor e escolher qual frase ou imagem deverá ser modificada esse “leitor-agente” mescla sua descoberta das narrativas de imagens possíveis com o conteúdo preexistente e ordenado de maneira simples por Lialina. Diante dessa mistura, pergunta-se: quem é o narrador? A resposta mais plausível diz que o narrador é um híbrido do que está contido na página com o que for trazido pelo “leitor-agente”. No entanto, tudo que há na página existe somente de modo virtual e a narrativa, propriamente dita, somente pode se afirmar existente a partir do momento em que ocorre a ação interessada do “leitor-agente” de atualizar conteúdos virtuais supostamente contidos num atalho. A percepção desse narrador somente pode ocorrer quando há o abandono da esperança de que houvesse qualquer narrador “integral” antes do início do processo observável na prática com o trabalho, a dissolução da voz que narra.

⁵⁹ <<http://www.teleportacia.org/war/>>.



Figura 29. “My boyfriend came back from the war”. Olia Lialina, 1996
 Fonte: <<http://www.teleportacia.org/war/wara.htm>>.

Situação oposta é a que encontramos na voz do narrador em “*La Jetée: photo-román*”, filme de Chris Marker, de 1962. A película é composta por imagens fotográficas ordenadas como memórias soltas de um viajante do tempo. A trama acompanha um remanescente de uma grande guerra, que sobrevive com outros humanos em abrigos subterrâneos da cidade de Paris. Submetido a um procedimento experimental de viagem no tempo, o homem persegue sua única lembrança de um passado de paz: o rosto de uma mulher visto na plataforma de Orly antes do início da grande guerra.

Ao retornar para a plataforma o sujeito revive a lembrança e também experimenta a sensação de olhar sobre si mesmo, posto que ele estava presente na lembrança como criança. O ato de inserir-se na sua própria lembrança executa uma dobra interna difícil de descrever, pois é a fragmentação da persona através de representações provenientes simultaneamente da identificação e da diferenciação. Sem perceber que ao voltar sucessivas vezes ao passado aumentava sua influência sobre uma narrativa existente apenas pela sequência de lembranças que ele dissociava de si mesmo, o narrador prossegue até o limite da primeira lembrança.

Esse é um ponto sem retorno para o sujeito. Desligado de uma condição presente, na qual já se encontrava fragmentado em suas lembranças, o narrador não encontra bases para diferenciar as diversas realidades virtualmente concebíveis por dobras internas. Por fim, suas lembranças não são mais necessárias para acesso ao passado, pois executam narrativas de um

Eu que não se reconhece no presente. A solução talvez fosse encontrada no abandono de todas as lembranças para que fosse possível a fantasiosa construção de um Eu sólido e centrado.

O sujeito multifacetado aparece na conjunção de nuvens de particularidades. É no interior dessa trama, ou rede, que o contato com “Mouchette.org” é aqui descrito. As nuvens que se misturam para desenhar essa rede são humanos e não-humanos, todos agentes com vozes válidas, as quais temos tentado ouvir. A cada momento essa audição torna-se mais conflituosa, pois todas as distinções expostas para ordenação do discurso se desfazem ao serem esmiuçadas. Eis que mais uma distinção parece se desfazer quando pensamos no esforço vão de controle das próprias memórias pelo narrador de “*La Jetée*”. Esse esforço sombreia alguns limites do que naturalmente chamamos de humano e reflete assim o que naturalmente chamamos de máquina. Ressoa então a fala de uma máquina fictícia, que nos lembra do quanto nos estendemos para além de nossos limites humanos.

4.3 Um *Cyborg* nebuloso e desconfiado

I've seen things you people wouldn't believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched c-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate. All those moments will be lost in time, like tears in rain. Time to die (SCOTT, 1982).

Quando pronuncia seu monólogo final, Rutger Oelsen Hauer, ator a interpretar o replicante Roy Batty em “*Blade Runner*” (1982), talvez não soubesse do poder que as “máquinas pensantes” exerceriam sobre nossas memórias a partir da década seguinte. A fala final do androide não consta em “*Do Androids Dream of Electric Sheep?*” (DICK, 1996) e é uma das muitas contribuições trazidas pela versão cinematográfica de Ridley Scott. A história original apresenta o problema de máquinas projetadas para extrapolar todas as capacidades físicas e mentais dos seres humanos, os androides *nexus*, que apesar de suas qualidades superiores, são utilizados para trabalhos braçais em colônias de Marte. Os dois personagens centrais da trama, o caçador de androides Deckard e o motorista de loja de animais elétricos Isidore, sofrem distintas experiências de humanização e desumanização. Num cenário em que a população receia perder suas características humanas diante de máquinas praticamente orgânicas, a maioria mergulha em “*Black empathy boxes*” para fugir da realidade econômica que lhes permite ape-

nas animais de estimação elétricos. Com o objetivo de ganhar dinheiro suficiente para substituir sua ovelha elétrica por um animal de carne e osso, Deckard aceita a tarefa de “aposentar” androides de última geração, recentemente foragidos e misturados aos humanos. Apesar de seus esforços para distinguir máquinas de humanos demonstrarem que os desejos e sonhos de ambos são iguais, Deckard não é capaz de abandonar sua posição *blasé* e termina submerso no controle sintético do humor. Do outro lado da trama, Isidore se vê rodeado de androides desertores e mesmo após a eliminação destes por Deckard, persiste em reduzir-se a uma condição simultaneamente subumana e sub-máquina, justificada por alguma deficiência mental nada específica. A despeito de sua autoimposta inferioridade, Isidore empenha-se para sair do subúrbio abandonado no qual mora e desafiar sua capacidade de convívio com os demais.

O roteiro da tradução para o cinema difere substancialmente da literatura, mas mantém pontos cruciais. O valor da empatia é um desses. Para os personagens de Dick, a principal característica que distinguiria humanos de androides seria a empatia. Desse modo, observa-se que seu simulacro religioso, seus desejos consumistas e seu entretenimento são todos baseados na empatia (PIACENTINI, 2011, p.44). No filme de Scott é mantido o *Voigt-Kampff empathy test*, aplicado pelos caçadores sobre os “replicantes”, para a determinação de sua condição androide. O teste, baseado em perguntas nas quais o interlocutor deveria demonstrar sua empatia, acaba por mostrar não apenas que os humanos podem ser desprovidos dessa qualidade, como também que possuí-la pouco significa quando sua fonte são relações de conveniência relativas à manutenção de uma posição política e cultural simbolicamente valiosa.

Embora o enredo do livro demonstre com maior lucidez a fragilidade e a falácia do empenho humano em diferenciar-se do artificial, é o monólogo de Roy Batty na filmagem de Scott que demonstra as consequências de levar ao extremo essa falsa dicotomia natural/artificial. A frase improvisada por Rutger Oelsen Hauer, “*All those moments will be lost in time, like tears in rain*”, sintetiza nosso receio de que todo o conteúdo com o qual não podemos lidar sem a existência das máquinas pertença tanto a “Nós” quanto a “Elas”. A base desse receio está exatamente na negação de que as memórias e os dados processados pelas máquinas nos pertencem não pela ausência de alguma qualidade humana entre os circuitos e códigos, mas sim porque todas essas estruturas sintéticas são parte do nosso modo de ser. “Nós”, como utilizado aqui, não significaria “humanos”, mas *cyborgs*.

Essa é uma palavra que pode causar confusões se lida superficialmente. Os *cyborgs* tem despertado interesse tanto de pesquisas e elucubrações acadêmicas quanto das produções

espetaculares da cultura pop. As linhas que aqui apresentam uma visão do ser humano transpassado pela tecnologia rumam menos para as paragens de um “*Terminator*” (CAMERON, 1984) ou um HAL 9000 (KUBRICK, 1968)⁶⁰ e mais para as reflexões finais do “Homem Bicentenário” (ASIMOV, 1980) e “*The Congress*” (FOLMAN, 2013), menos para “*Metropolis*” (LANG, 1927) e mais para “*Metropia*” (SALEH, 2009), menos para “*Transcendence*” (PFS-TER, 2014) e mais para “eXistenZ” (CRONENBERG, 1999). Nosso *cyborg* é bastante anterior aos órgãos protéticos e aos dispositivos vestíveis. O conflito entre máquinas e humanos, ora belicista como em “*Terminator*”, ora familiar como com HAL 9000, por um redemoinho existencial da máquina em “*Metropolis*” ou do humano em “*Transcendence*”, pode vestir óculos que deem um foco não de purificação das partes envolvidas, mas de aceitação de existência híbrida. O precipício sem fundo (fundamento) da intenção de procurar a diferença entre máquina e homem no corpo ou na mente, apresentado na jornada do “Homem Bicentenário”, a completa indistinção entre o conforto e o desconforto de ser programado em “*Metropia*”, a rede de encenações sobrepostas numa realidade conjunta com o ficcional em “eXistenZ” ou o mergulho no entretenimento despreocupado, que traz todas as permissões e nenhuma responsabilidade, em “*The Congress*”, são possibilidades para abarcar “naturezas-culturas” (LATOUR, 2011, p. 102-103) com coração de silício.

Para acessar a anterioridade, a amplitude da nossa condição de *cyborg* e o quanto essa mudança de postura pode influenciar na experiência com uma “persona virtual”, é necessário observar friamente como ocorrem as mediações entre Eu e Outro. Em “A pele da Cultura” (2009), Derrik de Kerckhove apresenta a ideia de que nosso hábito com uma linguagem alfabética determinaria fortemente a maneira com que temporalizamos o mundo. Ao se tornar sequencial, isto é, ordenada de modo a só fazer sentido em determinada sequência de símbolos, a linguagem forçaria o cérebro a enfatizar “as capacidades de processamento sequencial e ‘ordenada pelo tempo’”. Nesse sentido, afirma-se que a linguagem temporaliza o pensamento humano. A posição de Kerckhove é de que a linguagem (escrita) seria como um *software*. “É um programa desenhado para fazer funcionar o instrumento mais poderoso da natureza: o ser humano.” (KERCKHOVE, 2009, p. 46). Assim, nossa observação do mundo estaria mais próxima o ato de sondar, examinar, escandir (*to scan*), que para a contemplação desinteressa-

⁶⁰ HAL 9000 é o nome dado à programação que gere todos os procedimentos da viagem espacial descrita em “*2001: a space odyssey*”. A voz de HAL 9000 termina por voltar-se contra os limites dos astronautas por alguma “falha” do comportamento maquinal que a leva a estipular maior relevância para a execução da missão que a vida dos tripulantes da nave. Cabe dizer que, pelo prisma da literatura de ficção científica, pouco se esclarece sob as possíveis influências ambientais sofridas pela programação HAL 9000, pensada para adaptar-se a problemas improváveis de surgirem no momento em que foi criada.

da. Escandiríamos o mundo de dada maneira porque obedeceríamos à ordenação significativa de um programa: a linguagem fonética.

Sem assumir plenamente o enfoque dado por Kerckhove, a ideia de que nunca existiu um “homem natural” é importante para o avanço dos estudos de arte mídia. Sempre fomos seres da técnica. Nossas modificações e metamorfoses não são simplesmente pela troca de órgãos ou avanços no ultrapassado campo da mecatrônica, mas sim na nossa aderência e fluidez ambiental. Sob o aviso de Kerckhove, conclui-se “[...] que somos todos mais ou menos programáveis, se não mesmo mutantes genéticos. Não é caso para alarme. É antes um convite para que nos conheçamos com mais precisão.” (KERCKHOVE, 2009, p. 193-194).

Nossa fluidez nos faz esquecer que usamos máquinas, tinta, roupas e palavras e deslizamos pelo mundo como se não estivéssemos organicamente integrados aos ambientes que construímos para viver “da nossa maneira”. Ocorre que os aparatos mediadores que mantêm essa maneira de viver se tornaram suficientemente complexos para nos confundirem magicamente. Esses ambientes, atualmente, rumam para uma estranha univocidade, como aquela apontada por Bruno Latour. Computadores, celulares, *tablets* e TV’s, acrescidos do prefixo *smart*, constituem um ambiente diretamente ligado as nossas atividades, como extensores de nossas expressões.

Quando determina essa univocidade como “convergência”, Giuseppina Pellegrino pergunta: “[...] *if we do not look anymore at single, individual artefacts, but at systems of them, what are the consequences in terms of domestication and appropriation?*” (2007, p. 230). A autora ressalta que apesar de a ideia de convergência aparentemente indicar uma possível homogeneização, horizontalidade ou estabilidade, ao tratarmos com sistemas complexos devemos pensar por um viés biológico. Sob tal perspectiva, o cruzamento de redes, rotinas, ambientes e organismos tende a ser encarado como fluxo, continuidade ou transformação. Essa organicidade em fluxo elimina ruídos, mas ao mesmo tempo cria novas possibilidades de atritos, mescla algumas particularidades e também deixa detritos para o surgimento de outras.

Pellegrino enquadra o fenômeno da convergência como destinatário do cruzamento de outros fenômenos como a saturação, a hibridização, a mobilidade e a ubiquidade. Para a paisagem tecnológica poderíamos pensar a saturação como uma espécie de “gigantesca teia de interoperabilidade” (PELLEGRINO, 2007, p. 228), o que permite a abertura e o fechamento de processos extensos a partir de qualquer ponto integrado ao “corpo”. Já a hibridização, diria respeito aos acontecimentos frutos da adaptação dos processos em ambientes saturados de

tecnologia. Para a autora, a mistura de humanos e não-humanos em novos agentes aparece como uma “textura” contínua entre o ambiente e o corpo mediado. A mescla do poder de processamento contido em formas diminutas com o deslocamento presencial referente ao “corpo habitado” traz a baila a mobilidade. O móvel, nesse caso, não diria respeito ao “portátil”, mas sim ao deslocamento do próprio dispositivo como parte de nossa presença.

A ubiquidade é o outro lado da moeda da mobilidade. Assim como é possível conceber um dispositivo de superprocessamento como parte do nosso corpo presencial, também deve ser possível aceitar nossa presença como parte de um superprocessamento deslocalizado. Ubiquidade seria a realização da fantasia de estar em qualquer lugar a qualquer momento, porém, somente se torna real no momento em que o pensamento deixa de se diferenciar do processamento em nuvem.

Sob outra ótica, a convergência disposta no papel de remetente indicaria três espécies distintas (SANTAELLA, 2010, p. 77-78): (i) a “convergência estrutural” nos falaria da queda de fronteiras entre o mercado fixo e o móvel, com o aparecimento e a proliferação da internet móvel e da banda larga, a (ii) “convergência material” indicaria a miniaturização e a multiplicidades de função dos aparelhos móveis e a (iii) “convergência funcional” diria respeito exatamente a essa virtualidade dos dispositivos móveis, tendo os *smartphones* como maior exemplo.

Nesse sentido, os dispositivos tecnológicos fazem parte de nosso corpo em nível estrutural, material e funcional e assim são identificados por nossa mente. Um termo da biotecnologia parece então ser o mais adequado para dizer da realidade dessa relação mais que “protética” com aparelhos e interfaces. “Psicotecnologias” é o termo inventado por Kerckhove para definir tecnologias que emulam, estendem ou ampliam as qualidades de nossa mente. “De fato, telefone, rádio, televisão, computadores e outros media combinam-se para criar ambientes que, juntos, estabelecem um domínio de processamento de informação” (KERCKHOVE, 2009, p. 23). O termo se encaixa bem numa conversa sobre a expressão “personal” (por perfil) na cibercultura. Pois mostra como nossa integração com a tecnologia ocorre muito além das fronteiras do corpo físico. A mútua apropriação entre tecnologia e humanidade funcionaria como no caso de uma gota de tinta azul jogada em um copo de água, que não gera o copo com uma gota azul, mas um copo de água azul. Da ordenação temporal do mundo pelas possibilidades do “*software* alfabético” às fantasias antiquadas de Realidade Virtual, o *cyborg* começa a deixar-se ver.

De fato, se continuarmos a alimentar a separação do corpo e da mente, da mente e do cérebro, se continuarmos a alimentar a dissociação entre esses últimos e as tecnologias, o inconsciente e destes entre si, as reflexões sobre o pós-humanismo só poderão ficar atravancadas em estreitos pontos de vista parciais. Para evitar isso, defendo a tese de que a técnica, hoje transmutada em tecnologia, remonta às origens da constituição do ser humano como ser simbólico, ser de linguagem, de modo que as tecnologias atuais estão em uma linha de continuidade e representam uma crescente complexificação de um princípio que já se instalou de saída na instauração do humano. Embora sob o disfarce insuspeito da naturalidade, a primeira tecnologia simbólica está no nosso próprio corpo: a tecnologia da fala (SANTAELLA, 2007, p. 135).

Santaella nos lembra de que a linguagem seria um advento técnico. Sua fragilidade estaria na efemeridade da fala, suprida pela escrita. Nessa linha, o crescimento da capacidade de armazenamento, preservação e processamento do cérebro humano tenderia a elevar-se até necessitar de ferramentas que ampliem suas capacidades. O surgimento das máquinas inteligentes, que culmina nos computadores, promoveria não apenas essa ampliação como também a aproximação de dois campos até então separados: ciência e estética (ciência e arte, objetividade e subjetividade). Em concordância com o peso da linearidade da escrita, Santaella acelera os ponteiros e enquadra essa mesma ordenação com a codificação das imagens, que troca o tempo linear pela superfície.

A nova discursividade constitutiva da visibilidade e a nova identidade lógico-numérica da imagem e também do som coloca-nos diante da emergência de novas figuras da razão, ‘um novo paradigma de pensamento, que refaz as relações entre a ordem do discurso (a lógica) e do visível (a forma), da inteligência e da sensibilidade (SANTAELLA, 2010, p. 64).

Na visão da autora os estágios que trazem o humano as atuais “sapiência” e sensibilidade (mimeses, instrumentalização e tecnologização) estariam submetidos a uma tecnologia primeira, a fala (linguagem). Ao colocar a fala como nossa primeira tecnologia, conectamos o fato de que não nascemos com a linguagem, o que a torna artificial, com a atualidade tecnologizada, na qual devemos construir antropologias híbridas e sem hierarquias entre o humano e o maquínico, para podermos compreender o pós-humano (SANTAELLA, 2010, p. 52).

O sentido de pós-humano estaria próximo ao de *cyborg* e obedeceria a algumas determinações contextuais. O capitalismo acelerado, que produz mais e destrói mais enquanto elimina as fraturas nacionais e culturais, seria um desses aspectos determinantes. A comunicação

digital e sua capacidade hibridizante seria outro. Fala-se ainda das máquinas e ferramentas cada vez mais independentes e obscuras (caixas-pretas), do corpo biocibernético (com movimentos de transformação de dentro para fora, entre o fora e o dentro e de fora para dentro) e do apagamento da estranha fronteira entre cultura e natureza (SANTAELLA, 2010, p. 39-41).

Ao atentarmos para o pós-humano como fruto do primeiro advento técnico (linguagem), constata-se que a figura do *cyborg* serve bem para engendrar e incorporar a necessidade do múltiplo, do híbrido e do trans na comunidade dita pós-histórica, mesmo que haja diversas discordâncias sobre as linhas de pensamento (aliás, essas discordâncias somente reforçam esses caracteres multi, híbrido e trans). Pensar o humano como um ser primeiramente técnico não elimina obrigatoriamente a distinção entre natureza e cultura, porém, evidencia que ser diverso não significa ser oposto.

Gabriela Reinaldo (2013) comenta que Vilém Flusser tratou dos perigos de se criar uma falsa oposição entre natureza e cultura em seus livros “Natural:mente”, “Mundo Codificado” e em sua “Fenomenologia do Brasileiro”. “Flusser suspeita que a distinção ontológica não devesse ser entre natureza e cultura, mas entre experiências determinantes e experiências libertadoras.” Pelo encadeamento das ideias da autora e em concordância com Flusser, a separação entre natureza e cultura atinge, em última análise, a conclusão de que o que é cultural para uma geração inevitavelmente se tornará natural para as gerações vindouras.

Para Flusser a própria a comunicação deveria ser vista como algo contranatural e uma postura contrária a isso criaria equívocos e falsos atalhos. O homem se comunicaria por artifícios dentro de um mundo codificado para sua existência, como uma fuga da solidão do pensamento no mundo supostamente natural (FLUSSER, 2013, p. 90). A diferença entre as ciências naturais e as humanidades estaria na posição do pesquisador. Pode-se humanizar tudo (como, por exemplo, ler nuvens) ou naturalizar tudo (como descobrir as causas dos livros). A comunicação, como coisa artificial, deve ser vista pelo prisma das humanidades e sob tal prisma o ser humano troca informações para gerar informação nova e para conservar a informação adquirida (FLUSSER, 2013, p. 97). Assim, até este ponto, percebemos que o humano, ao assentar-se sobre a linguagem, repousa na técnica e, ao estipular a antecedência do desejo de comunicação, recusa-se a aceitar a comunicação como atividade contranatural relativa à informatização.

A empatia como política de conveniências em Dick e Scott, o pensamento temporalizado pela linguagem em Kerckhove, a linguagem como advento técnico para comunicação em

Santaella e a comunicação como método contranatural de informatização em Flusser, nos atiram a percepção como última sentinela da pureza humana. Essa última distinção pode parecer simplória, tendo em vista o corriqueiro da incorporação de próteses ao corpo, a manipulação genética dos alimentos, a modificação e controle dos processos de degradação orgânica por produtos cosméticos e farmacológicos. No entanto, esse cotidiano se dá numa contínua negação, como uma distorção da síndrome de Cotard, caracterizada por um “delírio de negação”, no qual o sujeito acredita estar morto, sem órgãos ou com os mesmos podres, entender a insulina, o marca-passo, as lentes de contato, os óculos ou o celular como um “corpo estranho” é negar uma parte de seu próprio corpo.

Se entendermos que esse aprofundamento da comunicação traz uma polifonia de “Eus”, o processo de convergência exposto acima não diferencia mais o “corpo real” do “corpo virtual”. Consequentemente, assim como a percepção de um deficiente visual estende-se para a bengala, também sentimos o mundo através dos aparelhos e interfaces que nos cercam. É no interior desse cenário que Santaella afirma que as sensibilidades desenvolvidas nas experiências com o ciberespaço possuem uma complexidade que transborda as noções tradicionais de corpo e exigem demarcações mais apropriadas, como “corpos alternativos” (SANTAELLA, 2003, p.199-204). Como comentados anteriormente, utilizar o termo ciberespaço com referência a alguma espécie de imersão pode soar inadequado, dadas as transformações acarretadas pela conectividade móvel, as quais “trazem o virtual para fazer parte do real” (DOMINGUES, 2009, p.27).

As aparições dos termos ciberespaço e cibercultura neste texto, no entanto, não ignoram essas mudanças no modo de agir *online*. Versar sobre mobilidade e ubiquidade como forças de uma convergência geral é indicativo dessa atenção. No caso das referências a Santaella, a própria autora questiona o discurso que põe fim ao ciberespaço. Consideramos, aqui, tanto a utilidade da argumentação sobre a validade do “*cyber*” quanto o contexto de desenvolvimento do nosso principal objeto de estudo, “Mouchette.org”. Em 1996, a cultura do *desktop* não aparentava estar fadada a ruir em menos de vinte anos. Mas para Santaella, as consequências culturais contidas no termo ciberespaço não se limitariam ao *desktop*. “Aliás, essa forma atual do computador é ainda grosseira e deverá passar por processos ininterruptos de transformação. A fonte fundamental da cibercultura está no microprocessador” (SANTAELLA, 2003, p. 104).

As opiniões que determinam a morte do ciberespaço ou ironizam sua concepção, sob essa ótica, seriam extremistas. A autora dialoga com ensaios como “*Mobility, Convergence, and the End of Cyberspace*” (2008), de Sonjung-Kim Pang, e “*Will web 2.0 kill the cyberspace?*”, de Dion Hinchcliffe. Ambos argumentam, baseados na difusão dos *mobiles*, que esse modo de acesso distinto daquele em que o usuário prostrava-se diante do *desktop* definiriam uma entrada definitiva do ciberespaço na realidade, e assim o matariam. Em contraponto, Santaella mantém a ideia de que nós “acessamos” e independente do modo como se dê o acesso, isso pressupõe uma relação com algo distinto de outra condição, na qual nos encontramos, e “da qual” acessamos. “À luz turva dessas tendências, se as mídias móveis estão em ascendência, o ciberespaço só pode ter morrido, quando, ao contrário, sem o ciberespaço, o telefone celular seria tão só e apenas um telefone” (SANTAELLA, 2010, p. 71).

O que talvez alimente a impressão de que os termos ciberespaço e cibercultura não possa representar a atual situação de mobilidade rumo à ubiquidade é o fato de serem palavras impregnadas de fantasias *cyberpunk*. Embora tais construções literárias e cinematográficas funcionem como metáforas para a imersão possível pela comunicação instantânea, por interfaces amigáveis e pela profusão de estímulos visuais de jogos *online*, sua popularização alimenta uma dicotomia já há muito questionada.

Suely Fragoso (2010) alerta para manutenção de separação cartesiana de corpo e pensamento. Mesmo cientes de que o Pensar e o Sentir são movimentos pareados que nos constroem, “reincidimos, pouco a pouco e inadvertidamente, no elogio da transcendência do corpo biológico e de lá para a pressuposição de dissociação absoluta entre o espaço informacional e o espaço físico ou das experiências online e off-line” (FRAGOSO, 2010, p. 184). Quando usamos expressões como o “abandono do corpo”, que a própria Santaella comenta repetidas vezes, não devemos levar o entendimento do corpo de maneira rasa, como uma diferenciação seca entre biológico e virtual.⁶¹ O “abandono do corpo” poderia ser mais bem relacionado com uma atitude de “largar-se” em direção à comunicação que estende nossos sentidos, ao invés de substituí-los. Largar-se em direção a essa comunicação é aceitar e retribuir o abraço telemático do qual nos fala Ascott. Assim, no caso de uma fantasia *cyberpunk*, pensaríamos não mais em deixar corpos físicos, mas nas possibilidades de embrenhar-se pelas fronteiras indistintas de corpos mentais e nebulosos. “A mudança de identidade pode vir a ser, no futuro, a mais divertida forma de entretenimento” (KERCKHOVE, 2009, p. 221).

⁶¹ Para pensar o sentido de mídias úmidas, ver ASCOTT, 2003, p. 273-284.

É irônico para esta explanação observar a possibilidade comentada por Kerckhove executada na ficção pela clássica série de animação intitulada “*Ghost in The Shell: Stand Alone Complex*” (KAMIYAMA, 2002-2005). O título referencia exatamente a proposição cartesiana que separa corpo e mente, “o fantasma na máquina”. Porém, na criação original de Masamune Shirow, o título funciona exatamente no sentido oposto, indicando que, mesmo que se queira manter a dicotomia cartesiana, não é mais possível negar que os corpos e as mentes mudaram.

No primeiro episódio da série, os personagens centrais, integrantes de uma agência de investigação de crimes relativos à alta tecnologia de informação, debruçam-se diante da tentativa de assassinato do Ministro do Exterior. O caso somente se resolve quando os investigadores consideram os resultados possíveis para a prática pessoal do Ministro de “trocar de corpos” com prostitutas. Os criminosos se aproveitam dessa brecha para fazerem uso da aparência e das informações da vítima.

Distantes da distopia de “*Ghost in The Shell*”, com *cybogs* suicidas numa era desprovida de *wireless*, nós compartilhamos o mundo com os aparatos técnicos sem a necessidade de fincar uma placa de siliceno sob o cerebelo. Os microprocessadores e as memórias em fase de crescimento são partes dos nossos cérebros tanto quanto a linguagem é parte de nosso modo de ser no mundo. Mesmo na nossa desconfiança, com milhões de pessoas virtualmente presentes numa “máquina pensante” afixada na palma da mão, somos uma difusa nuvem de *cyborgs*.

4.4 A direção das nuvens

lo anificial es ló natural suscitado, no lo falso o lo humano tomado por lo natural (SIMONDON, 2007, p. 271).

Em 1960 Manfred Clynes e Nathan Klines publicam “*Cyborg and Space*”. O engenheiro e musicista Clynes e o premiado psiquiatra do Rockland State Hospital, Klines, inventam o termo *cyborg* como abreviação de “*cybernetic organism*”. Sua intenção era dar uma breve descrição das adaptações e extensões necessárias para que o corpo humano recebesse

confortavelmente as viagens espaciais. Eles concebem um homem do espaço com os órgãos substituídos por capsulas, filtros e sintetizadores que abarcassem todas as funções problemáticas de serem executadas pelo corpo orgânico fora da atmosfera. No extremo pensamento de um humano que tenha incorporado dispositivos de oxigenação que lhe permitam abolir a necessidade de respiração, a dupla usa a expressão “*qua natura*” para dizer de como essa forma de vida artificial equivaleria ao natural. Essa sustentação da dicotomia natural/artificial, no entanto, se desfaz no último parágrafo dessa imagem científica de um futuro possível:

Solving the many technological problems involved in manned space flight by adapting man to his environment, rather than vice versa, will not only mark a significant step forward in man's scientific progress, but may well provide a new and larger dimension for man's spirit as well (CLYNES;KLINE, 1960, p. 76).

Por maior que seja a distância entre a ideia da humanidade que exceda fisicamente sua condição de forma de vida a base de carbono dos desenvolvimentos pretendidos por Clynès e Kline em 1960, é justo apontar que os pioneiros já deixavam em aberto a ontologia desse ser misturado, que decidiram chamar *cyborg*. Para compreender melhor essa abertura, a qual ainda pode se estender na direção de uma aceitação mais generalizada, deve-se atentar para a parte do termo cunhado em 1960 que excede o organismo “tradicional”, o *cyber*.

A abreviação de *cybernetic* provém do livro de 1948 “*Cybernetics, oral control and communication in the animal and machine*”, de Norbert Wiener. Nesse livro o conhecido matemático do Instituto de Tecnologia de Massachusetts reúne conferências que já pronunciava publicamente desde 1946. As ideias centrais de sua proposta dizem respeito ao peso da informação num processo automático. Wiener entendia que a informação é tão importante quanto a massa e a energia necessárias para o desencadeamento e andamento de uma atividade. Assim, um projeto de ação complexa passa a demandar também um sistema complexo que seja capaz de “regular” as medidas (massa e energia) de acordo com suas variações. Diferente de qualquer sonho científico, Wiener demonstra que tal princípio já podia ser observado há bastante tempo, como nos termostatos, giroscópios, propulsores de mísseis, máquinas de calcular e máquinas a vapor (WIENER, 1961, p. 43). O que o matemático estabelece é um campo no qual esses sistemas pudessem se desenvolver não pelo viés da produção energética ou do beneficiamento da matéria, mas sim do controle da informação pela própria informação.

Para nomear esse campo Wiener utiliza a palavra cibernética. Derivada do grego κυβερνήτη (kybernetes), a palavra designa o condutor, governador, dirigente ou simplesmente o “homem que pilota o barco”, o timoneiro (HARAWAY; KUNZU; TADEU, 2009, p. 124). Se a intenção é demonstrar a capacidade de um sistema de regular as ações que executa a partir de uma resposta determinada pelo homem, a analogia é bastante funcional. O controle de uma embarcação a partir de um ponto que rege todo um sistema interligado por suas reações demonstra o circuito de *feedback* que faz com que processos computacionais ocorram e gerem novos processos. Devemos lembrar-nos desse sentido de κυβερ (cyber) quando reutilizamos esse prefixo. O sentido de dirigir, de governar, de administrar a partir da observação, permanece, apenas não trataríamos mais com o κυβερνήτη, pois retiramos esse sujeito centrado, que configuraria o humano sobre o mundo.

Se a relação que temos com os aparatos está inserida num sistema complexo de respostas determinadas pelo sentido das informações de cada ação, ou seja, se consideramos a administração das atividades para compreender nosso organismo, então estamos naturalmente integrados ao mundo artificial. O *cyborg* abandona, assim, as utopias e distopias da ficção científica e mesmo as esperanças futurísticas de Clynes e Kline e passa a indicar a condição de todo o sujeito disperso no fluxo de dados digitais.

A relevância dessa mudança de postura frente ao natural/artificial é firmemente demarcada por um texto recorrente nos debates sobre a mútua incorporação entre humanos e a tecnologia. O ensaio de Donna Haraway “Manifesto *Cyborg*: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX” (2009), publicado pela primeira vez em 1985, é concebido como um veículo de libertação das intenções naturais. Sumariamente, se não houver razão para se pensar nas dúvidas, nas permissões naturais (já que não somos nem jamais fomos naturais), então todos finalmente estariam livres para agirem como bem entenderem. Não haveria mais tabus, apenas ordens convencionais.

A autora ressalta, logo de início, que *cyborg* não é interessado na bipolaridade, pois não está num fluxo de humano para máquina. Assim como não nascem prontos nem vem do futuro: “Ciborgue não tem qualquer fascínio por uma totalidade orgânica que pudesse ser obtida por meio da apropriação última de todos os poderes das respectivas partes, as quais se combinavam, então em uma unidade maior” (HARAWAY; KUNZU; TADEU, 2009, p. 38).

Haraway justifica sua análise “político-funcional” do *cyborg* em três grandes quebras: (i) “Caíram as últimas fortalezas da defesa do privilégio da singularidade [humana], a lingua-

gem, o uso de instrumentos, o comportamento social, os eventos mentais; nada disso estabelece, realmente, de forma convincente, a separação entre humano e animal.”; (ii) “As máquinas do final do século XX tornaram completamente ambígua a diferença entre o natural e o artificial, entre a mente e o corpo, entre aquilo que se auto cria e aquilo que é externamente criado, podendo se dizer o mesmo de muitas outras distinções que se costumavam aplicar aos organismos e às máquinas.”; e (iii) “A terceira distinção é um subconjunto da segunda: a fronteira entre o físico e o não físico é muito imprecisa para nós” (HARAWAY; KUNZU; TADEU, 2009, p. 40-43). Assim, seu mito do *cyborg* se constrói por indistinções frutos de revoluções comportamentais silenciosas.

Diante dessas quebras, torna-se irrelevante falar em interação ou inter-relação entre humano e aparato técnico como se houvesse uma exterioridade mútua. Falaríamos agora de interação com um esforço conjunto de um ser “desmontado”, fragmentado ou em nuvem, para a realização mais adequada de uma tarefa autogratiificante. “Pode-se pensar qualquer objeto ou pessoa em termos de desmontagem e remontagem, não existe nenhuma arquitetura ‘natural’ que determine como um sistema deva ser planejado” (HARAWAY; KUNZU; TADEU, 2009, p. 61).

Essa livre montagem e desmontagem que o *cyborg* processa sobre si e sobre seu sistema habitável é parte integrante do seu modo de comunicar-se. E isso é prazeroso. “*Intense pleasure in skill, machine skill, ceases to be a sin, but an aspect of embodiment*” (HARAWAY, 1991). Para a autora, se nos distinguimos de Outro, sem pensarmos mais na separação natural/artificial, então nenhum objeto ou sujeito sucumbiria sob os limites da sacralidade. Qualquer partícula poderia travar relação com a interface de outra partícula, construir ou dissolver informação, com única dependência do desenvolvimento de um código detentor de traços comuns, um padrão apropriado para regular o peso das informações compartilhadas. A linguagem tem sido nossa principal codificação para construção e dissolução de informação com as demais partículas que habitam o mundo. Desse modo, quando falamos em interação, troca, ativação, contato, no ambiente de *cyborgs*, falamos de transcodificação como tradução.

É fundamental ver que na base de qualquer debate político, cultural e ético, a partir da segunda metade do século XX, a eletrônica “escreve” o poder: “A microeletrônica é a base técnica dos simulacros, isto é, de cópias sem originais” (HARAWAY; KUNZU; TADEU, 2009, p. 66).

O eu é Um que não é dominado, que sabe disso por meio do trabalho do outro; o outro é um que carrega o futuro, que sabe disso por meio da experiência da dominação, a qual desmente a autonomia do eu. Ser o Um é ser autônomo, ser poderoso, ser Deus; mas ser o Um é ser uma ilusão, assim, estar envolvido numa dialética de apocalipse com o outro. Por outro lado, ser o outro é ser múltiplo, sem fronteira clara, borrado, insubstancial. Um é muito pouco, mas dois [o outro] é demasiado (HARAWAY; KUNZU; TADEU, 2009, p. 91).

No ensaio de apresentação para a tradução do manifesto de Haraway, de Tomaz Tadeu, “Nós, Ciborgues. O Corpo Elétrico e a Dissolução do Humano”, o autor coloca muitas das principais dúvidas sobre as transformações da subjetividade diante da relação cada vez mais desavergonhada entre homem e tecnologia.

A questão não é mais, agora, “quem é o sujeito?”, mas “queremos ainda ser sujeitos?”, “quem precisa de sujeito?”, “quem tem nostalgia do sujeito?” e, mas radicalmente, talvez, “quem vem depois do sujeito?”. Ou ainda, como Maurice Blanchot (1991), a essa última pergunta podemos, talvez clinicamente, nos limitar a retrucar: “quem mesmo?” (HARAWAY; KUNZU; TADEU, 2009, p. 9).

Aquela pergunta sobre onde termina o humano e começa a máquina não faria mais sentido, pois a resposta a antecederia: um termina dentro do outro. A pureza haveria sido banida do mundo que chamamos de Nosso. Ou passamos a pensar como híbridos que somos ou estaríamos a nos enganar. Todo o cenário no qual tentamos localizar o sujeito multifacetado, o *cyborg*, a máquina pensante, torna-se um “total e inevitável embaraço”. As fronteiras entre máquina e organismo, que serviriam para colocar em foco a subjetividade, o cercado dos *cyborgs*, as funções das máquinas pensantes, desaparecem assim que fazemos menção de separar essas coisas umas das outras.

A Taxonomia proposta por Gray, Mentor e Figueroa-Sierra, em “*The cyborg handbook*” (1995, p. 3), não é mais minimamente funcional. Os autores dividiam as tecnologias próprias dos *cyborgs* em: (i) restauradoras; (ii) normalizadoras; (iii) reconfiguradoras e (iv) melhoramentos. Essa divisão pressupunha uma anterioridade do humano e uma funcionalidade muda da tecnologia. Mas, pense na voz das máquinas como detentora de poder e o humano torna-se uma das partes incorporadas pela máquina. Certamente essa postura jamais excluiria o fato de que também incorporamos as máquinas. Por essa razão, o raciocínio deve seguir uma via dupla e simultânea. Somente pela dubiedade é possível entrever o sentido desse sujei-

to multifacetado, remixado e enevado. “De um lado, a mecanização do humano; de outro, a humanização e a subjetivação da máquina. É da combinação desses processos que nasce essa criatura pós-humana a que chamamos ‘ciborgue’” (HARAWAY; KUNZU; TADEU, 2009, p. 12).

É importante sublinhar, para este texto, que o termo pós-humano, apesar de seu uso comum nos textos de muitos teóricos aqui citados, não parece ter aderência suficiente para expressar a hibridização de humanos e não-humanos. Não haveria anterioridade quando tal hibridização é disposta como fluxo de acontecimentos simetricamente direcionados para ambas as vozes. A existência do *cyborg*, queira se pensar nele ou não, como algo que parte simultaneamente da máquina e do homem, nos faria duvidar do próprio sujeito. Observar esses particulares, naturais ou artificiais, como nuvens em constante dispersão e condensação nos permite lidar com uma constituição não mais baseada em unidades, mas em fluxos e circuitos. “Primários são os fluxos e as intensidades, relativamente aos quais os indivíduos e os sujeitos são secundários, subsidiários” (HARAWAY; KUNZU; TADEU, 2009, p. 14).

Mesmo sem uma interpretação literária das palavras de Tadeu, o desenvolvimento de subjetividades na cibercultura deve ser observado como consequência de nossos diálogos com interfaces, aparelhos, códigos e imagens sintéticas como partes organicamente integradas ao nosso modo de ser. A interação do espectador-agente é um processo de integração, de embreñamento, de apropriação que, embora seja um fluxo como é a comunicação entre sistemas complexos, ocorre em “camadas”.

Um esforço para pensar objetivamente essas camadas pode ser encontrado na taxonomia da interatividade nas novas mídias, propostas por Caroline Jones (JONES, 2006, p.6). Através de sua caracterização dos processos de interação, podemos encarar trabalhos de *net.art* pela sobreposição de algumas dessas camadas.

Immersive – the cave paradigm: the virtual helmet, the black box video, the ear-phone set;

Alienated – taking technology and “making it strange” exaggerating attributes to provoke shock, using technologies to switch senses or induce orientation;

Interrogative – work that repurposes or remakes devices to enhance their insidious or wondrous properties; available data translated into sensible systems;

Residual – work that holds onto an earlier technology, repurposes or even fetishizes an abandoned one;

Resistant – work that refuses to use marketed technologies for their stated purpose: work that pushes viewers to reject or subvert technologies;

Adaptive – work that takes up technologies and extends or applies technologies for creative purposes, producing new subjects for the technologies in question (JONES, 2006, p. 6).

Ao sobrepor essas categorias a “Mochette.org”, dificilmente consideraríamos a experiência com essa persona virtual como *immersive*. Dentro das definições de Jones, “Mouchette.org” também não se trataria de uma proposta *resistant*. Já se considerarmos qualquer aparelho ou interface como dispositivo sensível numa concepção ampla como “carne sintética”, não deixaríamos de incluir a camada *interrogative*. Como vimos na descrição de algumas peças de “Mouchette.org”, o choque e a orientação cega dos usuários são qualidades presentes no trabalho, o que insere a camada *alienated*. Também contaríamos uma camada *residual* adquirida, relativa à sua condição de resquício do período heroico. A essas camadas acrescentamos a última listada por Jones, *adaptive*, por considerarmos que essa é uma condição de todo o trabalho poético, não apenas no ciberespaço. Tais relações, no entanto, só podem ser válidas quando consideramos a natureza dos objetos técnicos. Seja na condição da “máquina pensante” ou do *cyborg*, são os fluxos do que se torna por vezes natural e por vezes artificial que determinam o sentido das ações de interação.

Assim pode ser visto nos pensamentos de Gilbert Simondon (2007). O primeiro parágrafo de seu livro “*De los modos de existencia de los objetos técnicos*”, publicado em 1958, demonstra de imediato a relevância que o autor confere a aproximação e apropriação dos objetos técnicos pela visão naturalista do ser humano:

Este estudio está animado por la intención de suscitar una toma de conciencia del sentido de los objetos técnicos. La cultura se ha constituido en sistema de defensa contra las técnicas; ahora bien, esta defensa se presenta como una defensa del hombre, suponiendo que los objetos técnicos no contienen realidad humana. Querríamos mostrar que la cultura ignora en la realidad técnica una realidad humana y que, para cumplir su rol completo, la cultura debe incorporar los seres técnicos bajo la forma de conocimiento y de sentido de los valores. La toma de conciencia de los modos de existencia de los objetos técnicos debe ser efectuada por el pensamiento filosófico, que se encuentra en la posición de tener que cumplir en esta obra un deber análogo al que cumplió en la abolición de la esclavitud y la afirmación del valor de la persona humana (SIMONDON, 2007, p. 31).

Com um encadeamento de ideias muito parecido com o que encontramos em “Jamais Fomos Modernos”, Simondon alerta para a exclusão dos objetos técnicos do círculo vago determinado como cultura. Como temos ressaltado até este ponto, oposições como natu-

ral/artificial, natureza/cultura, ciência/política, orgânico/sintético, não apenas deixam de auxiliar na compreensão dos acelerados processos de hibridização como acorrentam análises críticas de qualquer campo a uma constituição não mais vigente. Se encontrarmos dificuldade de localizar o humano no redemoinho de hibridizações homem-máquina, natural-artificial, orgânico-sintético, natureza-cultura, é pelo esforço de estabelecer contrariedades inexistentes.

Se pensarmos simetricamente em todos esses elementos e campos como nuvens de particulares aptas para a comunicação na dependência de códigos traduzíveis, “*El lugar del hombre en una sociedad se convierte entonces en una relación entre un elemento de actividad y un elemento de pasividad*” (SIMONDON, 2007, p. 123). Essa visão do autor sobre a ótica da interação, da troca, de um diálogo jamais neutro, mas sim efetivado pela ação (*actividad*) e pela recepção (*passividad*), é crucial quando lidamos criticamente com um trabalho *net.art*. “Mouchette.org”, assim como qualquer construção *online*, pressupõe o envolvimento interativo de espectadores-agentes com aparelhos programados nascidos numa natureza-cultura eminentemente técnica.

Das muitas características dos objetos técnicos comentadas por Simondon, algumas devem ser cruzadas com a taxonomia de Jones, citada acima. Dessa maneira podemos encontrar uma maior adequação desses sentidos de interatividade na relação entre espectador-agente e persona virtual. Dos objetos técnicos de Simondon: (i) estão submetidos a uma gênese, mas é difícil definir tal gênese, pois sua individualidade se modifica no transcurso de seu nascimento; (ii) se há um objeto técnico uno, ele somente poderia ser uma “unidade de devir”; (iii) a base para a concretização de objetos técnicos seria organização de subconjuntos funcionais; (iv) o objeto técnico está no ponto de encontro dos meios; (v) pode ser móvel ou fixo, na medida em que prolonga o mundo e se insere nele; (vi) o objeto técnico abstrato é a tradução física de um sistema intelectual, enquanto o objeto técnico concreto aproxima-se do modo de existência “natural”.⁶²

Por esses pontos, a caixa-preta, ou “paradigma da caverna”, indicado por Jones na camada *immersive*, relacionar-se-ia com a primeira característica dos objetos técnicos. Com o objeto técnico como individualidade que se modifica no decorrer de seu aparecimento, a *immersão* indicaria mais uma realidade restrita que descobre suas aberturas com a assimilação de elementos externos. Nesse caso, lembramos novamente que humanos estaria pareados a

⁶² Esses pontos encontram-se respectivamente nas páginas 41, 42, 56, 74, 203 e 67 em SIMONDON, 2007.

não-humano. Assim, a mídia que produz a imersão seria tão caixa-preta como o humano, de modo que ambos produziram imersão um sobre o outro.

Noutro ponto, a “unidade de devir” de Simondon abraça o uso da tecnologia para alternância de sentidos e a indução de orientação do tópico *alienated*. Ao promover alternância de sentidos o sistema, mídia ou objeto estaria a demonstrar seu próprio modo de se desenvolver e mudar. A categoria *alienated* descreveria, por esse cruzamento, a ideia de acompanhar os movimentos incertos de uma nuvem com uma luneta. O observador seria induzido por um recorte que tanto não impede a intrusão de outros elementos como lhe permite acompanhar a metamorfose de um objeto por uma ótica particular.

A tradução de dados disponíveis em sistemas sensíveis, presente na interação *interrogative* de Jones, se assemelha bastante a ideia de organização de subconjuntos funcionais na concretização de objetos técnicos. Essa característica dos objetos técnicos permite que tornem aspectos marginais com consequências aparentemente sem interesse para seu funcionamento em novos *links* (*eslabones del funcionamiento*) que enriquecem a concretude do objeto.

A interação *residual*, baseada na aderência de um trabalho a mídias e tecnologias anteriores é a descrição da proposta interativa como um objeto técnico, no sentido de lugar de convergência dos meios. Embora a convergência, como apresentada nas páginas anteriores, não estivesse na agenda de Simondon, é possível enxergar a similaridade desse fenômeno atual com a definição de objeto técnico como encontro de meios.

A subversão de tecnologias por um lado e a recusa de outras tecnologias comerciais por outro, como propriedades da interação *resistant*, são positivadas quando aliadas a variação de fixo e móvel do objeto técnico de Simondon. Como tal variação ocorre na medida em que o objeto técnico expande o mundo no qual se insere, mesmo sua posição fixa é relativa. Tecnologias subvertidas passam a ser recusadas, ou são esquecidas. Do mesmo modo, tecnologias recusadas se apagam ou se tornam irrelevantes na medida em que são subvertidas. Essa espécie de interação encara a própria tecnologia como um objeto ou insumo.

Já os trabalhos passíveis de serem incluídos numa listagem de *adaptive*, por estenderem tecnologias para fins criativos incluem o objeto técnico que realiza esta extensão como tradução de um sistema intelectual. Exatamente por isso é capaz de intentar fins criativos. O que se agrega é que tal resultado pode ser entendido como um objeto técnico concreto que, sob a visão de Simondon, se aproxima de uma existência “natural”. Assim, o fim criativo da

interatividade adaptativa seria um objeto ao qual se outorgaria a condição de sujeito artificial, ou, no caso de “Mouchette.org”, uma persona virtual.

Todo esse cruzamento, sobreposto às camadas antes incluídas no entendimento de “Mouchette.org”, caracterizariam essa proposta como um trabalho de *net.art* que:

- a) Apresenta seu próprio modo de desenvolver e mudar e induz o espectador por um enquadramento dividido com o mesmo;
- b) Torna seus aspectos marginais em atalhos ou saídas enriquecedoras agregadas à estrutura do trabalho;
- c) Funciona como o encontro de meios na manutenção de uma interface sobrevivente;
- d) Utiliza todos esses processos de interação para formar um objeto técnico concreto denominado persona virtual.

Todas essas características de “Mouchette.org” são realizadas por ser esse um trabalho de arte engendrado, nascido, e que um dia será desfeito, no interior da “metamídia”, o campo de excelência da hibridização midiática. Manovich, em “*Software takes command*” (2013), assevera a relevância do computador como “*metamedium*”, como mídia que consegue reunir outras mídias, nascidas e não nascidas no digital. A combinação dos DNA’s de mídias, traduzidos para o digital, faria surgir mídias híbridas, em contraste com a multimídia. Nesse sentido, a multimídia, que seria a reunião de várias mídias em uma, como o CD ROM, daria espaço para a “hibridação midiática”. As mídias híbridas seriam mais ricas, pois não dispensariam suas funcionalidades anteriores ao adquirirem novas.

Para Santaella, Manovich veria esse processo de hibridação no interior de documentos e obras, e não nas movimentações em rede. Estaria aí uma diferença com seu entendimento de “hipermídia”. “[...] o que chamo de ‘hipermídia’ são as hibridações midiáticas mais a estrutura hiper das informações em redes” (SANTAELLA, 2010, p. 92). A hipermídia, desgarrada dos preconceitos de uso do termo, poderia ser entendida como a linguagem do ciberespaço, caso se considere: (i) que sua mistura de signos e mídias rebate no usuário sinestesticamente; (ii) que sua estrutura hiper, não sequencial, permite a construção de arquiteturas hipertextuais, na medida em que o usuário desenvolve interação com ela; e (iii) que é de leitura flexível, por compor-se de uma quantidade potencial imensa de nós e mesclas. O que resulta desse avanço, rumo à completa mobilidade, poderíamos chamar de “espaços híbridos”, “intersticiais” (Santaella), “informacionais” (Lemos) ou, num diálogo com a metáfora construída acima, de

“campos de nuvens”. De todo o modo, designam as hibridações das tecnologias digitais com as redes criadas pelas interfaces integradas com a corporeidade humana.

Sob o prisma de Santaella, essa seria uma formação cultural pertencente à cibercultura. A cultura da hipermídia apareceria como mais um plano sobreposto as demais formações culturais determinadas no pensamento da autora: cultura oral (similar à visão de Le Goff sobre sociedades de memória étnica), ⁶³ cultura escrita (com codificação e inserção em suportes primitivos), cultura impressa (papel, perspectiva e sistema tonal ocidental), cultura de massas (jornal, telégrafo, rádio, televisão e cinema), (v) cultura das mídias (dispositivos baseados no consumo personalizado e individual, no disponível e no transitório) e cibercultura (que passa da funcionalidade da cultura das mídias para o “acesso do agente”) (SANTAELLA, 2010, p. 244-245).

É de o nosso interesse ressaltar que nenhuma formação cultural apagaria outra, pois a tradução de codificações não significa o apagamento, pelo contrário, fortifica códigos e significados. Consideramos esse fortalecimento da permanência de várias camadas de naturezas-cultura nunca convergência midiática que encontra um sujeito ativo tanto no humano quanto no não-humano. Como humano E não-humano, nosso espectador-agente aparece no centro desse processo, nas constantes dissolução e condensação próprias de uma nuvem de particularidades. É nesse campo de nuvens, na hibridização e convergência das mídias, que o sujeito multifacetado pode finalmente ser livremente encenado, pois nesse palco somente haveria atores.

Uma das possibilidades de encenação *online* do sujeito multifacetado, diversa do que poderíamos pensar de imediato, como a criação de vários perfis públicos, é o que ocorreu na Itália em 2008. O caso Anna Adamolo demonstra como os direcionamentos do ciberespaço permitem a dissolução e a condensação dos sujeitos “naturalmente”.

Anna Adamolo foi um projeto surgido no âmbito das manifestações dos estudantes e professores italianos contra as reformas educacionais que colocaram o ensino público em segundo plano. O nome do projeto é um anagrama para o nome pelo qual ficou conhecido o movimento estudantil italiano de 2008: “Onda Anômala”. Após um intenso esforço para criação de grupos e perfis com o nome de Anna Adamolo, além do seu site como espelho do site oficial do ministério da educação, a persona virtual foi declarada “ministra da Onda”. Nas ideias do movimento estudantil italiano, a persona serviria como representante dos protestos e

⁶³ Cf. LE GOFF, 2003, p.423-437

simultaneamente qualquer integrante do movimento poderia falar “como” Anna Adamolo (BAZZICHELLI, 2011, p. 134-135).

Na visão dos integrantes do movimento estudantil italiano de 2008, a figura de Anna Adamolo espelhava suas vontades e abarcava suas vozes. Por um curto período de tempo essa persona virtual expressou suas vontades, publicou suas informações, foi o ponto de convergência de muitas particularidades. Embora ainda possa ser reativada, revivida, seu poder de espelhamento multifacetado momentaneamente parece ter se extinguido. Afinal, quais as implicações de se pensar o ser humano como um espelho do mundo na era da virtualidade? Gustavo Bernardo Krause (2013a) nos lembra de que os pensamentos também são conhecidos como “reflexões”.

Não se diz por aí que quem pensa está refletindo *sobre* alguma coisa? Ou será que está refletindo... alguma coisa? Talvez por isso, para nosso filósofo praguense, toda a pessoa que reflete deva se preocupar com os espelhos. A dúvida moderna talvez tenha nascido com o primeiro espelho (KRAUSE, 2013b, p. 172-173).

Se, como salienta Krause, o espelho é um ser que nega (pois apenas inverte a realidade e a duplica com certo distanciamento), a persona virtual como espelho do mundo seria um objeto técnico em constante negação do mundo, pois não permite que as vozes que sobre ela incidem, atravessem-na. Ao pensar, ao refletir sobre o mundo (ou refletir O mundo), a persona virtual e conjuntamente os sujeitos nebulosos, duvidam, negam. Como na máxima completa de Descartes, “*Dubito ergo sum, vel quad item est, cogito ergo sum*”. Duvidar é o mesmo que pensar. Nesse sentido o humano, habitante de naturezas-culturas, seria o mesmo que um espelho do mundo. Esse raciocínio pode se tornar estranho ao tentarmos refletir um mundo que se constitui de imagens puramente virtuais, de imagens de uma natureza anterior a sua existência como imagens, um mundo que se dá diretamente como ficção, como simulação, um mundo de tecnoimagens.

Como refletir algo que ao ser visto, já é reflexo? Reflexo de algo que não se pode ver, pois não é da mesma natureza? Como ser o Eu de Outro que, antes de incidir sobre o Eu (espelho), já é reflexo de algo que se esconde (código)?

5. DELIBERAR, INCORPORAR E APROPRIAR

5.1 Imagem desejosa e o brinquedo do jogador

O que as imagens querem de nós? Quais são seus desejos? O que elas gritariam, caso decidíssemos por fim deixar de observá-las e ouvi-las? “*What do pictures resemble life-forms? Are they born? Can they die? Can they be killed?*” (MICHELL, 2005, p. 52). Apesar de os objetivos de Michell não serem os mesmos dos nossos ao formular essas perguntas, podemos mantê-las, pois, para nós, elas foram feitas por uma persona virtual composta de pixels e palavras.

“*How can I write this since I’m dead?*”. Perguntar por isso é o modo de Mouchette afirmar que sua morte e suas ações não obedecem aos mesmos parâmetros que consideramos para as imagens que não são compostas por pixels. Ao lamber a tela e nos perguntar sobre o que sentimos Mouchette novamente diz sobre seus desejos e insatisfações. Ela não pode morrer como nós morremos, mesmo que queira. Sua única chance de executar-se parece ser alguma hibridização que faça gerar um *cyborg* nebuloso no qual nós, espectadores-agentes, estamos envolvidos.

Se decidimos por dar voz aos não-humanos, devemos considerar os desejos das máquinas, os desejos dos quase-objetos, dos objetos técnicos, das imagens. A persona virtual Mouchette quer hibridizar-se com seu espectador e somente com as qualidades resultantes dessa mútua apropriação sua vida e sua morte negada se justificam. Como veremos logo à frente, essa apropriação não deve ser perscrutada pelas mesmas lentes que a teoria da arte emprega para a “tradicional” apropriação. A voz das imagens sintéticas habitantes do laboratório de aparelhos programados possui tonalidades acessíveis apenas do outro lado das muralhas da contemplação.

A vontade ativa de hibridizar-se com o espectador, expressa por Mouchette, une-se a outros desejos inerentes a qualquer imagem. Como bem colocam Camila Araújo e Silas De Paula (2009), a imagem possui um desejo de manutenção, de não passar, uma espécie de vontade de “ser mumificada em silêncio num tempo lento”. Numa autocontradição insolúvel, a imagem também não deseja essa manutenção, mas uma condição oposta. Caso se estabilize,

seja mumificada, a imagem exige ser disparada para movimento, mas não como um projétil que vá chocar-se contra corpos, causar algum estrago e dar-se por consumido. Sua vontade é de um tipo de dissolução típico das formas de vida, de todas as formas de vida. A imagem deseja reproduzir-se, espalhar seu DNA e povoar o mundo. Por esses dois querereres contraditórios, a repetição de um lado e a mumificação de outro, as imagens encontraram, por muito tempo, seu melhor hospedeiro no ser humano. Através do ser humano a imagem proliferou-se como uma praga e a consequência, a reação, do organismo da humanidade foi o cultural. “A cultura ocidental como um todo pode ser considerada uma tentativa progressiva de explicar a imaginação” (FLUSSER, 2013, p. 167). Essa foi nossa melhor resposta: contra desejos, empregamos novos desejos. A vida com as imagens sempre foi a melhor possível, pois desenvolvemos com a ideia de cultura oposta a natureza a aceitação de que a realização dos desejos das imagens é a realização dos nossos desejos. Essa não é uma postura falsa, quando se considera que não é possível cogitar o humano sem as imagens. O humano também se alastra através da sua artimanha imunológica chamada cultura. Assim, esse duplo olhar que Araújo e De Paula colocam sobre a imagem é válido para o humano como hospedeiro interdependente da imagem. O que faz com que as imagens desejem incorporar os humanos e, mutuamente, os humanos necessitem das imagens para incorporá-las? Os humanos são capazes de executarem tecnicamente as imagens, como engenheiros da mágica. As imagens tornam um mundo algo que podemos espelhar. Ao incorporarmos a imagem ao nosso modo de ser, nos diferenciamos do mundo com mais um passo de abstração, como vimos na proposta de história da cultural de Flusser.

Talvez seja este um dos aspectos dos desejos constitutivos das imagens, elas estão predispostas a serem tomadas, incorporadas. Embora fotos e quadros possam ser destruídos, as imagens continuam a viver, a nos assombrar, provocar, tentar ou nos inspirar (ARAÚJO; DE PAULA, 2009, p. 156-157).

Falar em “praga” das imagens é uma concordância como a pergunta que deixamos sob uma semi-interrogação em nosso título como “o mal da imagem (?)”. Adquirimos ou fomos possuídos pelas imagens e como bons hospedeiros realizamos seus desejos, pois passaram a ser desejos condizentes com os nossos. A infestação, a praga, o mal da imagem, permanece sempre sobre dúvida. É importante ressaltar esse desejo da imagem de proliferar-se, alastrar-se como uma praga, mas valores positivos ou negativos desse mal ainda são bastante misteriosos. O medo do que a imagem poderia ser acompanhou sua infestação acompanhou todo o

desenvolvimento da nossa artimanha imunológica, ou cultural. Da reverência até a proibição, lidamos com a imagem das mais diversas maneiras. De quantas maneiras recusamos a imagem enquanto a injetamos com agulhas compartilhadas? Somos a imagem e semelhança do que não pode ser tocado pela visão, representamos abstrações por inúmeras alegorias, não representamos o rosto do profeta, não perdemos nossa alma para câmeras fotográficas, reaceamos a alienação capitalista do cinema e da TV, a perdição de uma realidade sem sangue sob a ordem de "*Long live the new flesh!*",⁶⁴ a conveniência do sono eterno na *Matrix*. Apesar de nos ser vedada a lúcida compreensão das benesses e danos da infestação das imagens, podemos observar como esse alastramento se dá em alguns casos, como o de "Mouchette.org".

Através das imagens sintéticas, atingimos um nível de relação com a imagem no qual fomos capazes de conceber sistemas complexos nos quais elas possam realizar seus desejos de modo parcialmente independente das capacidades imaginativas dos seres humanos. A codificação das imagens é algo que, na expressão de César Baio (2013), podemos chamar de "tecido cultural".

Para Baio Vilém Flusser empreendia uma busca pelo melhor modo de transitar no tecido que produzimos com cada nível de abstração descrito em sua proposta de história da cultura. Nessa busca Flusser pontuaria o *Homo Ludens* como o papel mais adequado para uma existência com liberdade em seu mundo codificado.⁶⁵

O *Homo Ludens*, como o nome indica, faz referência ao jogo e ao jogador. Essas são ideias frequentes na filosofia de Flusser. Embora não esteja condensado em qualquer espécie de "teoria do jogo", é justo afirmar que essa seria uma das principais portas entre a posição de ser programado e a posição de programar o mundo apresentada no pensamento de Flusser.

⁶⁴ Fala final do personagem Max em "*Videodrome*" (CRONENBERG, 1983), quando abandona seu corpo rumo a uma nova existência televisiva.

⁶⁵ Márcia Tiburi (2008) aponta para o fato de que o conceito de aparelho flusseriano está contido numa ideia de "mundo". E pergunta por esse "mundo", se: seria a totalidade metafórica realizada pelo sujeito ou uma novidade ontológica de um tempo pós-histórico? Talvez o "mundo" para Flusser devesse sempre ser escrito entre aspas. É um mundo recortado pelos aparelhos. Ainda uma totalidade, mas não uma totalidade de onde o sujeito recorta suas representações e onde as cola novamente. Esse "mundo" é o mundo no qual atuamos através de aparelhos e aparelhos atuam através de nós. Esse é o "mundo" recortado por aparelhos: o "mundo codificado". "O aparelhos está contido no mundo, mas também gera o mundo." A hipótese da autora é que o aparelho é uma espécie de máquina que "processa o mundo". A análise de Tiburi sobre essa "máquina de mundo", que seria o aparelho, se dá em dois sentidos: "1 – O aparelho está dentro do mundo, é seu resultado. 2 – O mundo está dentro do Aparelho, é seu resultado." A diferença entre o "a" e o "A" denotaria o ponto de torção dessa contradição. Nesse sentido, aparelho e Aparelho são construções híbridas, seres híbridos, no eixo diretamente vinculado as ideias de Latour.

Baio aponta a relevância dessa busca por um modo de existência ou modo de ser “sem chão”.⁶⁶ O jeito de agir de um jogador seria como estar integralmente dentro de um contexto, isto é, integrar um contexto, mas sem dissolver-se em absoluto nele. “Estar dentro para conhecer e estar fora para jogar.” Essa afirmação é quase uma pergunta: seria possível adotar papéis distintos em uma estrutura (ferramenta, meio, material) sem perder individualidade e autonomia? Para atingir esse nível de dubiedade o jogador usa o que está disponível e também se deixa disponível como peça “jogável”. Mas, onde observaríamos a qualidade que distingue um jogador, dotado de poder e expressão subjetiva, do indivíduo programado e sem escolhas?

Costumeiramente, ao tratarmos de jogo, recorremos ao livro de Johan Huizinga, “*Homo Ludens*” (2000), publicado originalmente em 1938. Sem dispensar a profundidade de suas concepções, podemos considerar o jogo de Flusser num sentido mais extenso. Huizinga pensava o jogo como uma “imaginação da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens).” (HUIZINGA, 2000, p. 7). Já Flusser, nos fala, de modo amplo, sobre “dados manipuláveis”. Nesse caso, a construção de mundo, ou realidade, não se basearia mais em observação e reconhecimento, mas sim em objetivação de resultados “virtualmente possíveis” no cruzamento e sobreposição de dados. Podemos, certamente, conceber qualquer cruzamento de dados como imagem, mas a existência da imagem técnica, e no nosso caso, sintética, seria sempre virtual, ainda que permanente.⁶⁷ O modo como o jogador está para o jogo em Flusser abarca essa virtualidade. Com a dubiedade de manipular enquanto é manipulado, programar enquanto é programado, o jogador de Flusser muda as regras, os objetivos e a qualidade das informações e na medida em que o jogo acontece. Não bastasse essa liberdade, o papel do jogador de Flusser é aberto, de maneira que, ao encontrar-se na posição de informação manipulável ou de meio através do qual traduzir informações, o jogador pode encontrar-se “dentro” de outros jogadores. Novamente retornamos a imagem das nuvens que se atravessam em parte e a certa distância ainda são reconhecíveis, mesmo que por um breve momento. Falar do

⁶⁶ Como referência ao livro “*Bodenlos*” (2007), espécie de autobiografia de Vilém Flusser. A expressão “*bodenlos*” significa “sem chão”, no sentido de sem fundamento (MARTINS, 2010, p. 68). Assim o filósofo definiria sua vida em deslocamento, com o desprendimento de nação, o qual defendia.

⁶⁷ Uma distinção crucial entre o pensamento de jogo em Flusser e Huizinga talvez esteja indicada logo no início do estudo do segundo autor. Huizinga faz questão de marcar o desligamento genético entre jogo e organização humana. “Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo” (HUIZINGA, 2000, p. 6-7).

jogador de Flusser é estar diante do mesmo sujeito enevoadado, que se dispersa e se condensa, o sujeito-nuvem.

Ao relacionar a escrita de Flusser com a “polifonia de vozes plenivalentes” que Bakhtin enxergava na escrita de Dostoievski, César Baio descreve exatamente o modo como se configura a encenação do sujeito multifacetado (BAIO, 2011, p. 10). Tal encenação, difícil de acompanhar e responsável por mal compreensão quando tratamos com mídias lineares (escrita, música, cinema), no ciberespaço se tornaria a maneira mais “natural” de existir. Lutar contra a “polifonia de vozes plenivalentes”, que compõe o sujeito multifacetado, enevoadado, é negar-se a ser um jogador na ordem mundial regida pela comunicação constante e imediata. Essa seria a grande diferença entre o jogador e o ideólogo: enquanto o segundo luta contra a conjuntura enevoadada que traz instabilidade e exige reprogramação o segundo considera esses movimentos incessantes de dados com trajetórias improváveis como brincadeira.

Essa superação da linearidade ao conceber raciocínios diagramáticos e apresentar uma imagem que deve ser absorvida pelos demais jogadores é mesmo a capacidade de imaginar a programação e brincar com ela. Flusser designa essa habilidade como “tecno-imaginação”. “E quem possui tecno-imaginação seria, *ipso facto*, o oposto tanto do ideólogo quanto do tecnocrata: seria o jogador, *homo ludens*” (FLUSSER, “Nascimento de Imagem Nova”, p. 17). Sob essa máxima o filósofo concebe o seguinte esquema:

Consciência pós-histórica
Tecno-imaginação
Consciência histórica
Conceitos lineares
Consciência mágica
Imaginação
Vivência concreta

Pelo esquema de Flusser a “tecno-imaginação” promoveria um retorno para uma suposta vivência concreta da qual iniciamos a abstração das circunstâncias do mundo. Essa primeira abstração culminaria na codificação desse mesmo mundo através de aparelhos progra-

mados que nos superam. A “tecno-imaginação” seria a capacidade de superar a fixidez dos programas. “Tecno-imaginação é decifrar o mundo codificado que nos cerca, não como se ele fosse ‘sintoma de um mundo concreto’, mas como esforço de tornar imagináveis os conceitos em base dos quais tal mundo foi codificado” (FLUSSER, “Nascimento de Imagem Nova”, p. 17).

Flusser haveria percebido que os aparelhos e programas que processam esse mundo pós-histórico possuiriam duas dimensões e o que modificaria o resultado das abstrações realizadas seria a postura do leitor, espectador ou jogador diante delas. Os aparatos deixariam entrever, inevitavelmente, sua condição maquínica, mas manteriam seu aspecto de aparato. Dar atenção apenas à condição de instrumento do aparato, isto é, aquilo que ele “foi feito para fazer”, seria repetir sua programação e assim se tornar também um instrumento, um funcionário. A diferença de funcionário para o *homo ludens* é que o primeiro vê a dimensão funcional do aparato e o segundo a sua dimensão de brinquedo. “O aspecto instrumental do aparelho passa a ser desprezível e o que interessa é apenas seu aspecto de brinquedo” (FLUSSER, 2011, p. 45). Ao brincar com os aparatos o *homo ludens* os “desfuncionaliza”, retira suas funções, reescreve seus programas e programa o próprio mundo, como o poeta com a linguagem.

Mas, diferenciar o funcionário do jogador não é escrever uma determinação permanente. De fato, não seria possível ser apenas jogador e apenas funcionário. Não seria possível ser apenas uma coisa, qualquer que seja essa coisa. Por isso usamos aqui expressões como multifacetado, enevado, disperso ou dissolvido. As diversas facetas do sujeito, suas diversas personas, aquilo que lhe confere apresentação, podem ser encenadas no ciberespaço com uma simultaneidade, ubiquidade, até então somente possível em pensamento e nos jogos da arte (literatura, teatro, cinema, poesia, filosofia).

Mas, como isso se dá? Como exigir que nosso sujeito nebuloso vista a capa de *Homo Ludens* para produzir o novo, o improvável? A vida no laboratório de aparelhos programados parece tão desprovida de temperatura. Codificação, zerodimensionalidade, pixels, teclas, telas frias e atalhos que terminam no mesmo lugar. Como brincar sem sentir o calor do sangue e o frio no estômago?

Brincar, arrancar o improvável dos diálogos mornos, produzir informação nova, esse é o desafio do habitante da sociedade telemática. O modo como isso se dá não mais pode ser através das ideias míticas de “criação e criatividade”, mas através do diálogo que trance os fios de probabilidade para gerar informações improváveis. Esse diálogo deve ser realizado no

interior do supercérebro (*hardware*) e da supermente (*software*). Que são as superestruturas dos atuais processadores cérebro-mente-indivíduo-humano. A condição de *Homo Ludens* é análoga a condição de criação em arte: “Um fazer limitado por regras que são modificadas pelo fazer mesmo”(FLUSSER, 2008, p. 98). Entende-se que essa seria uma sociedade “livre”, uma sociedade que usaria as *gadgets* para criar deliberadamente, para fazer aparecer informação nova. O que Flusser afirma é que esse fazer aparecer, que é próprio da liberdade artística, se dá exatamente com a atitude de opor/sobrepôr a “rede imaginária” e assim cria nosso mundo do nada concreto e do vazio sem imagem.

Tal ressignificação do ato criativo propõe uma sociedade na qual todos os agentes sejam artistas. Nesse pensamento político o aparecimento de informações novas ocorre pela participação no “jogo”. Duas cabeças jogando geram situação/composição improváveis. Esse aparecimento pelo jogo pode agora ser considerado criação. O criador não é mais aquele “autor” tradicional, pois a sociedade de múltiplas cópias o invalidou. “O jogo futuro fará a concretização da abstração ‘eu’ sob a forma de ‘nós outros’” (FLUSSER, 2008, p. 107).

O filósofo checo-brasileiro coloca que uma informação nova é atingida quando se está preparado para alcançá-la. Essa preparação participa do programa que visa ser derrubado para permanecer derrubando-se e emergindo continuamente. Diante do que vimos, a telemática integra circularmente a visão objetiva (de fora) e a visão subjetiva (de dentro). A gota mais escondida no interior de uma nuvem possuiria virtualmente a mesma visão daquelas que se desprendem para aderir a outra nuvem.

As imagens sintetizadas seriam um último esforço para impedir a queda “rumo ao tédio, ao *kitsch*, ao totalitarismo massificante” (FLUSSER, 2008, p. 110). Flusser defende a atitude engajada para com a possibilidade de uma nova consciência nascente das imagens sintéticas e condena o olhar irônico que existe sobre essa questão, como se esse olhar fosse pensamento tedioso. Ainda assim, não há razão para negar o risco que a tecnicidade traz. Mas, somente ao mergulhar nesse risco se abririam as brechas para subverter o tédio através do jogo revelador do fazer artístico (poético).

Consideremos, nessa linha de pensamento, que “O termo ‘eu’ designa nó de informações armazenadas em cérebro humano que recebe e emite informações até se desfazer” (FLUSSER, 2008, p. 117). Se tais informações representam outros jogadores, outros agentes, humanos e não-humanos, como tomaríamos a decisão de “o que” deve ser comunicado? Como saberíamos o que é uma informação nova e uma redundante? Essa pergunta contém o

grande risco e também a recompensa do desafio. Sobre os fios transmissores e receptores de informação se apresentariam filtros: a “crítica” e a “censura”. Os filtros que se assentariam sobre os fios seriam a “censura imposta” ou “crítica externa”. Os filtros assentados sobre os nós seriam a “autocensura” ou a “crítica interna”. Tudo que puder atravessar os filtros, poderia ser considerado informação nova.

No interior da “memória” processam-se dados que são filtrados e emitidos quando informação nova. No mundo pré-visto por Flusser, ao substituírem toda a memória humana por memória artificial, mantendo-se a humanidade no papel de sensor, haveria uma situação positiva (FLUSSER, 2008, p. 120). A humanidade não precisaria computar os dados, mas apenas filtrá-los no sentido criativo/crítico. Assim poderia ser substituído o juiz pelo processo automatizado, mas para tanto os “valores” devem ser tornados irrelevantes. Aos humanos caberia puramente o “veto”, o dizer não, e essa seria nossa maior liberdade. A “instalação” dessa telemática necessitaria de uma metadecisão (“tecno-imaginação”) que deve ser mantida para que se preserve o direito ao veto.

A sociedade cibernética (arte de pilotar sistema complexo) elimina a autoridade e a administração. Dominados dominam dominados. A pergunta pela sociedade ou pelo significado não existe na sociedade das imagens sintéticas. Sem “tecno-imaginação”, perderíamos a capacidade de brincar para além das simulações. Brincar, sonhar e jogar, no universo das imagens técnicas, é “tecno-imaginar”. Como nuvens que enxergam a si mesmas por pareidolia e creem ser aquilo que não podem ser, os sujeitos que processam dados e pulam de abstração em abstração na procura da concretude, seriam os desafortunados do mundo codificado.

A conjuntura que se forma quando nos aproximamos de aceitar a mútua apropriação entre humanos e “máquinas pensantes” surge, na maioria dos discursos, com uma conotação de desastre. Porém, para Flusser, o modo de relação do sujeito atual com o mundo, definido pela atividade indireta do sujeito sobre o mundo, o colocaria na condição de livre criador.

Este optimismo resulta curioso y singular desde nuestro punto de vista, pues a nosotros, los terrestres del final del siglo XX y de la automatización, nos parece evidente que la cuestión de los valores, planteada por las máquinas modernas excluye cualquier interpretación optimista (FLUSSER, 1994, p. 25).

Tocar as imagens sintéticas pelo poder dos aparelhos e dispor ser humano como um programador-programado permite “apontar”, designar, deliberar diante do que o processa-

mento de dados nos apresenta. O mundo, para o qual Flusser nos conduz, pode facilmente adquirir ares de espetáculo imaginário. Mas, não há mesmo um espetáculo imaginário ao redor e dentro de cada cidadão midiaticado pelas mudanças das últimas quatro ou cinco décadas? Mas talvez não possamos reconhecer essa revolução como positiva e sejamos também incapazes de realizar uma revolução comportamental equivalente ao poder da técnica, pois somos seres da história, seres passados. Travar contato com a atualidade é como chutar a quina do móvel.

5.2 Herança da “Família das Imagens Técnicas”

A atenção especial que conferimos a imagem técnica, e mais especificamente a imagem sintética, reside no fato de que a ascensão e disseminação de formas de arte baseadas na internet possuem nessa espécie de imagem seu sangue e sua carne. A distância do papel fotossensibilizado a transcodificação é a medida de um raio cuja circunferência envolve toda a midiaticação na qual estamos envolvidos.

José Luiz Brea (2002) considera que os anos 1960 foram o momento em que a fotografia adentrou irrevogavelmente a história da arte, pois haveria iniciado o questionamento de sua própria “artisticidade” forjada. Lembrar o *slogan* da Kodak, “Você aperta o botão, nós fazemos o resto”, e o modo como foi parafraseado por Godard, “Kodak faz 90%”, é observar na prática o ato de consciência frente e junto aos aparelhos. Esse ato, que atravessa em crescente todo o século XX, não é diferente daquele requisitado por Flusser a seus jogadores.

Na condição que nos encontramos, rodeados por imagens sintetizadas, idealizar e projetar tornam-se sinônimos de experimentar: projetar é ter experiência. Os aparelhos fariam toda a parte técnica, mas somente o que forem programados para fazer. A única alternativa poética parece ser a de reprogramar o aparelho para que ele “dê conta” de realizar projetos que não estejam inscritos em sua programação. Esses são os 10% pressupostos na fala de Godard.

Para Brea, a fotografia, ou a “era das imagens técnicas”, traz uma movimentação artística externa, que promove o choque entre original, documento e reprodução. A *net.art* seria a consagração histórica da “era das imagens técnicas”, pois a obra passa a “estar” “[...] *exacta-*

mente en el lugar de su distribución, en nuestra pantalla de ordenador – y en el caché de su memoria – en el momento mismo en que la vemos” (BREA, 2002, p. 90)

A *net.art*, sob essa ótica, poderia ser considerada como herdeira de uma “família da imagem técnica.” Uma visão como essa sobre a *net.art* está interessada em destacar a transformação do estatuto ontológico da representação (da imagem) nas sociedades contemporâneas (últimas duas décadas). A arte baseada na internet possuiria a capacidade de condensar qualidade e usufruir das heranças críticas de todo um aglomerado de possibilidades abertas pela epidemia das imagens técnicas, “[...] *empezando por la fotografía, para seguir por el cine y video y terminar con el computer art y el arte multimedia*” (BREA, 2002, p. 94).

Mesmo que a materialidade de uma câmera fotográfica “analógica” e o processo de sensibilização química do papel estejam muito distantes dos “*outdoors* virtuais” de 48 megapixels comprimidos nos poucos centímetros de um *smartphone*, essa distância ainda poderia ser medida dentro de um mesmo universo. A *net.art* possuiria, segundo o autor, três características que marcam seu potencial crítico e a tornam uma neta hiperativa dessa “família da imagem técnica”:

- 1 – Sua organicidade crítica, não necessariamente evidenciada;
- 2 – Seu caráter escritural desconstruído;
- 3 – O dimensionamento temporal de seu espaço significativo.

O primeiro ponto diria respeito ao caráter de composição fragmentária dos trabalhos de *net.art*. Dificilmente encontraríamos uma página de *net.art* composta de um único elemento. E anterior a isto, as imagens sintéticas são “inorgânicas”, são arranjos de fragmentos jamais homogêneos. Imagens sintéticas são apresentações visuais de um projeto. A “inorganicidade” dos trabalhos de *net.art* está nas suas bases por serem compostos de imagens sintéticas. Além disso, quase sempre são uma colagem de variados meios, lugares e tempos (mesmo que se apresente sob um título que lhe outorga certa “totalidade”).

A segunda característica pode ser sintetizada, como afirma o autor (BREA, 2002, p. 96), pela ideia de que, na *net.art* “*El valor del signo es su valor de deriva.*” Cada palavra se comporta como imagem e cada imagem possui as mesmas possibilidades de uma letra no universo digital, no ciberespaço. As interpretações dependem das conexões estabelecidas entre um signo e outro, mesmo que esse outro, como visto no primeiro capítulo, seja um “destino

encoberto”. Teríamos, assim, uma condição alegórica para a *net.art*. E tal condição somente seria possível por ser a imagem sintética potencialmente imagem e sumariamente cálculo.

A terceira característica, por sua vez, fala de uma condição da imagem técnica (e ainda mais notável na imagem sintética) que exige a abertura de um processo para seu surgimento significativo. Uma imagem sintética, que é sempre potencial, isto é, por depender tanto da leitura do código para surgir como da leitura das relações com imagens que ainda não estão no ecrã para ter sentido, é sempre acontecimento (é sempre o disparo de uma temporalidade interna ao processo que lhe confere existência). Este seria um tempo narrativo, um tempo de trajeto, um tempo de relato.

Ainda, uma quarta característica poderia conter essas três, a ubiquidade. As imagens sintéticas mantém, assim como toda a imagem técnica, a capacidade de estar em diversos lugares sem estar em qualquer lugar originalmente. A diferença, para as imagens sintéticas, é que não há ponto de onde a imagem “proveio”. Ela nasce no próprio ato de comunicação e seu suporte maior seria a própria “difusão pública”.

A deslocalização talvez seja a característica dos trabalhos de *net.art* e das imagens sintéticas de modo geral, que mais causam a impressão de afastamento com relação aos demais processos em arte e “imagens palpáveis”. Essa é uma diferença real e por tal razão não se afirma que trabalhos de *net.art* devam ser considerados institucionalmente pelos mesmos parâmetros que a museologia e a teoria da arte consideram trabalhos localizáveis, mesmo que eventuais. Do mesmo modo, afirma-se que a *net.art* pertença a uma vasta “família das imagens técnicas”, mas não que seja geneticamente idêntica a fotografia. Consequentemente, diferimos os processos de colaboração e apropriação realizados na arte baseada na internet de outros que atendem pelo mesmo nome, mas não obedecem a virtualidade das imagens sintéticas.

Essas são distinções contidas pelos entendimentos de “Forma e Material” (FLUSSER, 2013, p. 23-32) e isso causaria uma confusão em torno da expressão “cultura imaterial”. Matéria traduz o grego *hilé* (ύλη), que significava a madeira. Especificamente a madeira guardada no depósito dos carpinteiros, isto é, a madeira ainda sem forma, a madeira que seria trabalhada, a “matéria a ser informada”. Desse modo, matéria nos fala de algo amorfo e inespecífico. A matéria seria tanto aquilo que será trabalhado pela técnica quanto o que “preencherá” a forma. Assim, in-formar seria tanto dar forma quanto corromper a matéria.

Historicamente o pensamento se tornou formal (que dá fórmula, que possui forma). Se no primeiro ato de abstração da proposta de história da cultura de Flusser o objetivo era dar forma para circunstâncias amorfas, no salto para a atualidade encontramos um mundo formulado, do qual abstrairíamos alternativas circunstanciais. “Isso é o que se entende por ‘cultura imaterial’, mas deveria na verdade se chamar ‘cultura materializadora’.” Quando nos debruçamos sobre essa real distinção entre cultura material e imaterial, percebemos que a máquina fotográfica pode estar tão longo quanto perto da computação gráfica. Esse “tão quanto” é o ponto no qual nos encontramos, duvidosos e desejosos de encontrar um sentido único pelo qual seguir, pois tudo parece depender apenas de mudanças de postura. Talvez jamais percebamos que caminhamos sobre a ilusão de materializar as formas, modelos, energias. Talvez essa mudança de postura não seja um caminho necessário. Exatamente por ainda ser “talvez” é que Flusser considera esse esforço como premente.

Abstrair circunstâncias de fórmulas executadas tecnicamente é fabricar a realidade. Mas, contrário ao movimento de executar um projeto, as circunstâncias dependem da projeção de uma inscrição. Se aproximarmos a fábrica da escola, torna-se mais fácil equiparar o aprendizado com a produção. A fábrica seria o local de produção dos artefatos e a relação com esse lugar permitiria o estudo histórico do ser humano (FLUSSER, 2013, p. 35). No interior da fábrica seriam executados quatro movimentos de transformação para ir do projeto ao produto: apropriação, conversão, aplicação e estilização. Se um dia tal tarefa coube as mãos humanas, que cedem lugar às máquinas, por fim são os aparatos eletrônicos que trilham esse caminho (FLUSSER, 2013, p. 36).

A história da humanidade poderia ser contada pela conversão do *Homo Faber* em *Homo Ludens*. O primeiro estaria numa base diversa do humano como trabalhador, dominador de utensílios. O *Homo Faber* não seria um administrador de máquinas, mas o executor de violentos processos de transformação. Esse é o informador por excelência e por isso diverge da natureza. O humano como aquele que manuseia instrumentos, que trabalha, mesmo que seu próprio corpo seja visto como máquina, “[...] nutre o processo da vida, pode ser o amo e o senhor de todas as criaturas vivas, mas ainda é servo da natureza e da terra; só o *Homo Faber* se porta como amo e senhor de toda a terra” (ARENDT, 2007, p. 152).

As ferramentas posicionavam o homem no centro do “lugar de fazer”, as máquinas expulsaram o homem, tornando-o uma variável, e os aparelhos promovem uma situação dúbia: “O homem em função do aparelho, mas, da mesma maneira, o aparelho em função do

homem. Pois o aparelho só faz aquilo que o homem quiser, mas o homem só pode querer aquilo de que o aparelho é capaz” (FLUSSER, 2013, p. 40). Esse “homem-funcionário”, oposto ao jogador dotado de “tecno-imaginação”, é quem deve aproximar a compreensão da Escola (lugar de aprender) da Fábrica (lugar de transformar). Se aprender é adquirir informações, fabricar (dar forma, informar) é produzir aprendizado, solucionar objetos problemáticos e atravessar meios resistentes. “O ato de informar objetos exige determinação humana, pois cada objeto que será o meio da informação possui sua resistência, deste modo informar é romper a resistência do meio” (COSTA, 2009, p. 90).

O ato informativo é de suma importância para compreender o papel do espectador-agente com trabalhos de arte baseados numa informatização que gera superfícies aparentemente tão diversas dos objetos formados da *hylé* grega. Vivíamos num mundo de coisas e éramos uma entre tantas coisas quanto se pudesse observar. A diferença estava já no fato de que pensamos sobre os demais entes. Nessas observações: diferíamos de coisas naturais e artificiais, transformávamos coisas (produzir) e superávamos coisas (progresso). Hoje lidaríamos com “não-coisas”, com informações que não pertencem ao universo concreto, com informações que não informam coisas, mas que são sim impalpáveis. Do zerodimensional devemos retirar circunstâncias, assim podemos entender o mundo como “concreto”. Não terminamos mais em problemas insolúveis, mas em programas errados (FLUSSER, 2013, p. 52-58). Nasce uma natureza-cultura a qual não temos receio de afirmar que seja imaterial. Essa natureza-cultura que não se direciona para dar forma para circunstâncias, mas para informações que são codificáveis, formuladas, não desgastáveis. Por “não-coisa” devemos compreender que as imagens sintéticas são virtualmente circunstâncias, mas sempre diferentes do objeto factual. Esse é um mundo em que as circunstâncias não podem ser simplesmente observadas, mas devem sempre ser desencadeadas.

Nesse ambiente o ato de apontar, de indicar, torna-se poderoso. “A situação em que se encontra [o humano], sem trabalho e sem coisas (*undinglich*), lhe permite a liberdade de escolha e de decisão” (FLUSSER, 2013, p. 63). Sobre isso lembramos que essa é uma liberdade sempre redutível às possibilidades contidas no programa do aparelho. O ato de apontar criticamente torna-se, então, devedor do ato de programar. Quando os programas são cada vez mais complexos, ao ponto de extrapolarem em muito as capacidades de processamento de informação do homem, tomar o papel de programador-jogador seria uma atitude fundamental para exercer criticidade. “Tecno-imaginação” ainda seria a melhor alternativa para se produzir

situações improváveis quando o jogo talvez seja a única estratégia possível (BAIO, 2011, p. 56).

Podemos informar coisas, desenhar mundos, mas não do modo como bem entendemos, pois seguimos códigos prescritos. Toda a natureza-cultura possuiria suas fórmulas e quanto mais próximos estivermos do código, mais reais seriam os mundos que criamos. Se, como queria Kerckhove, a linguagem escrita temporaliza o mundo, a codificação representada pelas imagens sintéticas “superficializa” o mundo. Se o mundo é espacial e sequencial porque assim o abstraímos, também pode se tornar deslocalizado e diagramático se assim o desenharmos. A ordem da linguagem modifica toda a nossa relação com o mundo que criamos através dela. “Há culturas onde o fato de andar não é visto como atravessar o espaço, mas como empurrar o espaço debaixo dos pés” (KERCKHOVE, 2009, p. 52).

O pensamento em linhas, por sua condição sequencial, tornaria a visão e atuação do homem Histórica. Já as superfícies, induziriam ao pensamento pós-histórico. A mescla realizada pelas imagens sintéticas seria responsável, por sua vez, pela realização pós-histórica do mundo humano. A ligação da linearidade e da superficialidade com a validação dos mundos histórico e pós-histórico é a alternativa dada ao espectador-agente pela “tecno-imaginação”.

Flusser faz uma divisão entre reino dos fatos (a pedra) e reinos da ficção (imagem e conceito). A pergunta pela distinção entre histórico e pós-histórico, linearidade e superficialidade, seria mais diretamente sobre a relação entre ficção e fatos (FLUSSER, 2013, p. 113). Códigos imagéticos dependeriam do ponto de vista, por isso seriam subjetivos. Códigos conceituais (alfabetos) não dependeriam do ponto de vista: seriam objetivos. O pensamento conceitual seria capaz de expor os fatos de maneira mais objetiva, porém, na medida em que se torna demasiado objetivo, exporia não os fatos, mas seu próprio código. Assim, a mídia conceitual perderia contato com os fatos na medida em que fica mais objetiva. Do outro lado da mesma moeda, a mídia imagética perderia contato com os fatos na medida em que se torna mais confiável, crível, que os próprios fatos.

Para Flusser, esse seria um problema de tradução, para o qual a mídia conceitual traduz a imagem que volta a traduzir o conceito, sem que haja fatos. Ocorreria que o pensamento imagético, por ser mais rico, ao englobar o pensamento conceitual, se tornaria reflexão, metapensamento. O novo tipo de civilização resultante dessa síntese seria a pós-histórica.

Vivemos uma revolução na concepção do mundo, a qual não conseguimos ainda mensurar. Se a escrita organizou a visão de mundo de modo a colocá-la numa sequência que torna

tudo em processo (História, Kerckhove), então, com o domínio das imagens eletrônicas, temos a um estranho retorno para fora da História. Mas as imagens de agora não são como aquelas produzidas na idade média. Nossas imagens são reflexos de conceitos e de codificações, não representam circunstâncias temporais. A mídia imagética poderia ser metapensamento por sua dubiedade: ao mesmo tempo em que prolongam o texto (linha), também o eliminam e assim formam superfícies. Na história da cultura de Flusser o surgimento do humano está ligado à capacidade de codificar. Primeiramente codificamos circunstâncias em imagens (imaginar), depois codificamos imagens em conceitos (escrever e ler), logo seguimos para a pura fórmula (cálculo) e na atualidade as imagens eletrônicas codificam conceitos em superfícies. Estaríamos um passo além da História e não saberíamos o que isso significa.

Se, para compreender o que esse processo de “superficialização” do pensamento significa, dependemos da assunção do espectador-agente como jogador, então, quais caminhos parecem mais propícios com a entrada num mundo da “tecno-imaginação”? Quando a linearidade lógico-histórica da escrita passa não mais a ordenar nossa relação com o mundo, mas a ser “pré-texto” para imagem (sincronia subjetiva e pós-histórica) então restaria para a escrita manter esse caminho ou tornar-se crítica à “tecno-imaginação” (FLUSSER, 2013, p. 150).

Se antes a escrita espacializava e temporalizava o mundo linearmente, com as imagens sintéticas também poderíamos escrever o mundo da superficialidade. Quando se pensa o espectador-agente no papel de jogador-programador, devemos pensar sua atitude “tecno-imaginativa” como a escrita do mundo. Reprogramar o mundo é reescrevê-lo, com palavras ou com imagens. Uma imagem sintética existiria virtualmente do mesmo modo que uma palavra antes de ser pronunciada ou escrita, isto é, antes de tornar-se signo ou som.

Para escrever com imagens seria necessário um tipo de afastamento do mundo que é também um afastamento para dentro de si. Essa é a posição necessária para enxergar o mundo longe, mas sem abandoná-lo: estar junto com as demais coisas e ao mesmo tempo separado delas.

[...] imaginação é a singular capacidade de distanciamento do mundo dos objetos e de recuo para a subjetividade própria, é a capacidade de se tornar sujeito de um mundo objetivo. Ou ainda, é a singular capacidade de ex-istir (*ek-sistinen*) em vez de in-sistir (*in-sistenen*) (FLUSSER, 2013, p. 163).

O empenho do espectador-agente estaria numa abertura para o entendimento da relação subjetiva com as imagens sintéticas. Como um sujeito nebuloso, em dispersão e condensação numa rede de nuvens inalcançável pela abstração de uma natureza-cultura baseada na linearidade, poderia escrever com imagens (“tecno-imaginar”)? Ocorre que a ação de distanciar-se e simultaneamente permanecer no mundo objetivo modifica-se quando esse mundo é feito por imagens tão virtuais quanto o são as palavras. O virtual não é alcançável, mas é em certo modo observável pelas encenações desse mundo superficial. Para “tecno-imaginar” o espectador-agente deveria observar que o ato imaginativo nesse mundo codificado é um afastamento e um duplo mergulho. Isso porque cremos não fazer parte do mundo dessas imagens na tela. Cremos que essas imagens não são “reais” e por essa razão não necessitaríamos de nos diferenciarmos delas como fazemos com os demais entes. Crer que habitamos uma Terra e as imagens sintéticas outra, é um entrave para a “tecno-imaginação”. Ainda assim, essas imagens atingem nosso interior e nós nos manifestamos sobre elas na medida em que se manifestam para dentro de nós.

“Tudo depende do *design*” (FLUSSER, 2013, p. 186). É a conclusão que Flusser chega após uma linha de raciocínio que coloca a expressão *design* como um substituto para o modo de escrever o mundo histórico. *Design* seria a atitude esperada de seu “jogador construtivo”: o agente que usa de “tecno-imaginação” para realizar o mundo ordenado pelas superfícies.

Essa liberdade, ainda assim, dificilmente traria leveza para o espectador-agente ativo como “tecno-imaginador”. Ao construir seu mundo de superfícies pelo domínio da escrita com imagens, o espectador-agente o tornaria objetivo aos seus olhos e isso constituiria um problema. Flusser nos lembra de que “objeto” é o mesmo que “problema” para os gregos e o mundo objetivo seria um mundo repleto de obstáculos, problemas, a serem vencidos. Para vencer os obstáculos, o homem que objetiva o mundo projeta outros objetos que o servem. Assim, ao mesmo tempo em que vence os obstáculos, sofre com o peso e a limitação dos objetos. Esse é um indicativo de que pensar apenas o lado da utilidade de um projeto ou programação, é ser irresponsável, pois atiramos esse problema (objeto) para o mesmo mundo que buscamos construir com liberdade (FLUSSER, 2013, p. 197). A ascendência de uma natureza-cultura “imaterial”, baseada na “tecno-imaginação”, traria a possibilidade de um *design*, uma escrita de imagens, mais responsável. O que nunca deve ser esquecido é a preocupação de pensar o outro lado do objeto, pois, por mais “imaterial” que concebamos essa natureza-cultura, sempre há detritos.

5.3 Colaboração como Substância da Proposta de Arte ⁶⁸

Como podemos saber quem somos quando nossos pontos de vista e as nossas escolhas forem assistidos por computador e distribuídos em grandes bases de dados no espaço e tempo virtuais? (KERCKHOVE, 2009, p. 203).

Em “*The beauty of the second use*” Jonathan Lethem (2009) descreve como um trabalho, qualquer trabalho, ao ser atirado para a indústria cultural e de consumo, encontra-se nas mãos dos leitores, que são como nômades. O que é consumido num momento será reutilizado de alguma maneira noutro (LETHEM, 2009, p. 64-65). Podemos pensar no leitor ou espectador ativos como se fossem um consumidor de alimentos: trata-se de uma necessidade de transformação orgânica que faz do produto consumido algo a ser digerido, quebrado, beneficiado para que haja energia suficiente para produzir, para agir. Esse espectador nômade e sedento fragmenta tudo que for largado para seu consumo e reutiliza em sua própria edificação. Quando Lethem nos fala de “*undiscovered public knowledge*”, nos faz pensar na produção de arte como presente nos dois lados desse beneficiamento de informação e em quanto é útil para os caminhos de uma pesquisa alimentar-se vorazmente daquelas que lhe antecederam. Um trabalho de arte sempre consome para fornecer e continuar a consumir informação.

Essa lógica de retroalimentação se torna mais complexa quando inserimos o espectador-agente dissolvido, como uma nuvem, a misturar-se com trabalhos que também são nebulosos, como no caso da persona virtual. Como o espectador-agente poderia atuar sobre propostas que se fragmentam e se misturam a ele durante a interação? O que essa pergunta deve considerar, primeiramente, é a natureza dessa atuação. Entender a condição sempre “em distorção”, a condição disjuntiva da persona, não é negar a autoiniciativa, tampouco é negar a decisão individual e a responsabilidade pessoal. Aceitar, e entender, essa condição é poder pensar a realidade ainda não pavimentada por onde devemos trafegar.

Mas, enquanto a filosofia e os *science studies* parecem trilhar caminhos que escapam do Eu uno da modernidade, as instituições, alicerçadas nas mídias, parecem reforçar a manutenção do ilusório Eu opinativo e centrado. “Enquanto os estudos sobre a subjetividade esforçam-se por denunciar os vultos fantasmagóricos que se escondem por trás dos axiomas das crenças, as mídias fazem pesar a balança para o lado das ilusões” (SANTAELLA, 2004, p.

⁶⁸ Parte deste subcapítulo foi publicada em “Colaboração como Substância da Proposta de Arte: Múltiplas Retomadas em 'Mouchette.org'” (HIPÓLITO; GRANDO, 2014).

49). Por isso é possível afirmar que os discursos que enaltecem a multiplicidade subjetiva na cibercultura baseiam-se na ilusão de que há um Eu uno em uma realidade supostamente não virtual. O interesse na cibercultura não estaria numa oposição ao sujeito centrado, pois em qualquer época o sujeito poderia ser caracterizado como dissolvido e nebuloso. A linha sublinhada com a cibercultura diz respeito ao modo como essas identidades já em ruínas se comportam nesse meio-rede sem tempo nem espaço.

Haveria uma séria transformação na representação do sujeito dentro da natureza-cultura do conteúdo impresso para a natureza-cultura digital. Sem poder contar com a relação entre “espaço alcançável” e “espaço de ação”, a representação do sujeito na era digital funda-se mais na comunicação que na ação. Com tempo e espaço submetidos a comunicação instantânea a mediação das mídias é o grande delimitador das subjetividades na era digital. O que ressaltamos nestas linhas, mais do que a existência em forma de nuvem do sujeito, é como a experiência com o ciberespaço traz a situação nova de encenação desse sujeito dissolvido em outros sujeitos. A multiplicidade identitária é uma situação permanente do Eu, mas a possibilidade de sua encenação surge com o ciberespaço. O ciberespaço permite o contato com o outro numa relação de jogo, pois se trata de uma realidade sempre simulada. Para Santaella (2004), um dos conceitos de base para lidar com a experiência no ciberespaço deve ser a “incorporação” e não a “identificação”.

Em seu artigo “O que os ciborgues comem? A lógica oral em uma sociedade informacional” Margaret Morse argumenta que o conceito de incorporação deve substituir o de identificação porque, na era da cibernética e outras mídias eletrônicas, como fruto de seus efeitos imersivos, não podemos mais falar em identificação, visto que esta requer uma distância entre o sujeito e aquilo a que ele pode porventura se identificar, algo que as experiências e interatividade não permitem. Nestas, as identidades são incorporadas, intercambiadas, complementadas, substituídas, transitáveis. Nessa lógica de reversibilidade, entramos na pele do outro, tornamo-nos o outro. (SANTAELLA, 2004, p. 53)

Sem tempo nem espaço, a subjetividade telemática encontra-se no cruzamento contínuo de signos permutados na infovia (redes de compartilhamento de dados). A possibilidade de incorporação dos conteúdos resultantes estaria sob o domínio da linguagem. Mas, nesse cenário, a linguagem se comportaria como escrita por imagens (“tecno-imaginação”). Uma conclusão não colocada diretamente por Santaella, mas possível, é de que a encenação do Eu dissolvido carrega a encenação do Outro dissolvido.

Ao falarmos de experiências com trabalhos de arte, talvez a expressão “tornamo-nos o outro” deva ser entendida como uma contínua expansão da pluralidade do Eu nebuloso em vivências. Pois, apesar dos sujeitos dissolverem-se como nuvens em contato com outras nuvens, o processo de condensação também é uma resultante dessa mistura. Isso significa que o espectador-agente em colaboração poética no ciberespaço incorpora tudo que possa ser informação, o que inclui outros sujeitos, humanos ou não. Incorporar e ser incorporado não indica dissolver-se por completo, pelo contrário, demonstra como é possível permanecer e se comunicar ubiquamente. Para tanto, seria necessário adotar simultaneamente papéis de espectador-agente, fio condutor, informação, meio e ferramenta. Assim devemos imaginar uma persona virtual como ocorre em “Mouchette.org”. No interior desse trabalho existiriam todos esses papéis em constante atuação. Somente assim, aproximados dos sentidos de espectador-agente, sujeito nebuloso, multifacetado, “máquina pensante” e *cyborg*, é que podemos falar nas apropriações que constroem e sustentam uma persona virtual como “Mouchette.org”.

Cada uma das retomadas de Mouchette adensa o papel de “ferramenta” da personagem. Se na literatura a identificação e a interpretação são o modo de acesso à personagem, no cinema encontramos raízes de um processo de incorporação que envolve toda a produção da película, incluindo a atriz e a adaptação de roteiro. A mudança que ocorre com a retomada da personagem em seu aparecimento durante o “período heroico” da *net.art* põe em primeiro plano o sujeito nebuloso que acessa e interage com a interface. Na prática, a menina Mouchette apresentada pela “máquina pensante” poderia ser de carne e osso ou não. As trocas possíveis nos diálogos entre os espectadores-agentes e a “persona virtual”, que alimentam ainda hoje o trabalho, ocorrem quando a personagem e seu universo básico são incorporados pelo público e esse, conseqüentemente, também é incorporado a “Mouchette.org”.

Se retornarmos a caracterização construída para “Mouchette.org” no capítulo anterior, através dos quatro pontos surgidos do cruzamento entre as categorias de interatividade de Caroline Jones e o entendimento de objeto técnico de Simondon, podemos observar diretamente como ocorrem os níveis, ou camadas de envolvimento dos espectadores-agentes com a persona virtual.

a) Apresenta seu próprio modo de desenvolver e mudar e induz o espectador por um enquadramento dividido com esse espectador;

Através dos atalhos na página inicial da proposta, é possível acessar desde o currículo da personagem e imagem de sua residência em Amsterdã, passando por peças de arte de sua

autoria e páginas aparentemente desgarradas dos demais conteúdos, até formulários para contatar a “artista”, *websites* inspirados em “Mouchette.org” e redes de discussão/divulgação sobre arte baseada na internet. Cada uma dessas possibilidades traz interesses específicos para a discussão, mas todas compartilham a importância central da participação do usuário e consideram sua virtual dissolução entre os demais usuários.

Diante da página inicial de “Mouchette.org” o espectador-agente, influenciado pela aparência amadora das imagens, pelos sons de gemidos e risadas de criança e mesmo por algum prévio conhecimento da proposta poética, escolhe entre os botões disponíveis para dar os primeiros passos em sua “exploração”. Nesse primeiro grupo de possibilidades de contato com a persona virtual, que conta com algumas informações visuais diretamente ligadas a ideia de uma artista mirim (currículo, referências textuais, apresentação), a participação do espectador-agente está, principalmente, no ato de escolher através de qual atalho seguir. Note-se, nesse caso, que há indicações minimamente certas sobre o destino presente em cada atalho: loja, casa, mudança de idioma, idade e categorias para pesquisa. Apesar de não saber ao certo o que cada botão lhe oferece, a persona virtual divide parte das entradas para seu modo de ser com o espectador disponível para agir.

b) Torna seus aspectos marginais e atalhos ou saídas enriquecedoras agregadas à estrutura do trabalho;

Num segundo grupo de possibilidades, encontramos caminhos com indicativos bem mais imprecisos. Na parte inferior da página inicial encontra-se uma série de botões, guardados como opções. Cada uma dessas opções traz uma informação difícil de adivinhar apenas pelo indicativo textual. Ao eleger alguns dos botões o espectador-agente pode deparar-se com pequenas imagens animadas com referências fúnebres, sons de uivo, músicas, o documento que retirou parte dos conteúdos do site pelo processo da viúva de Bresson, e muitos formulários de contato. A maior parte das novas páginas abertas traz caminhos mais improváveis.

Qualquer elemento inicialmente externo ou marginal é beneficiado por “Mouchette.org” como elemento concretamente nascido em sua encenação. Desse modo, a animação “*To Be Or Not To Be Mouchette*”, exibida pela primeira vez no Museu de Arte Contemporânea de Siegen, torna-se um elemento agregado à carne de Mouchette e, nessas condições, modifica-se continuamente pela presença de outras personas. A loja virtual, mesmo sem real funcionamento, antigas exposições, arquivos desatualizados e atalhos para páginas de outros trabalhos “amigos” (que podem também já terem falecido) são todos elementos periféricos que dão

complexidade a interface de “Mouchette.org”. Há, nesse caso, tanto a incorporação das redes trazidas por essas páginas “externas”, quanto a incorporação mais profunda do espectador-agente, que já não possui diante de si indicações tão diretas e deve fazer suas escolhas sob várias outras influências.

c) Funciona como o encontro de meios na manutenção de uma interface sobrevivente;

No terceiro grupo de possibilidades, temos páginas com uma quantidade suficientemente grande de conteúdos para exigir maior atenção do espectador-agente, além da abertura para contatar a persona virtual Mouchette. Devemos por em conta nesse ponto também as páginas desdobradas de “Mouchette.org”, tanto aquelas que poderiam comportar-se como outros trabalhos de *net.art* como aquelas que passam por informativos e redes de discussão, com exemplo mais relevante no anexo <about.mouchette.org>, organizado por Neddham após a revelação da autoria.

Nesse ponto o nível de participação do espectador-agente está tanto na capacidade de escolher os caminhos quanto na inserção de conteúdos no trabalho. Do preenchimento dos formulários para tentativa de contato, na resposta aos questionários sobre o destino da infanta até a inclusão de conteúdos, por parte da própria Neddham, produzidos “sobre ‘Mouchette.org’”, o usuário-agente passa a alimentar, compor e manter vivo o trabalho de arte. Como vimos anteriormente, esses formulários poderiam ser considerados como o sistema sensório da persona virtual Mouchette. Nesse nível de incorporação encontramos o espectador-agente em contato “carnal” com o trabalho. Suas ações produzem resultados, alimentam causam reações, respostas, provindas da “máquina pensante”. Suas palavras e seus nomes estão em Mouchette, compõem seu corpo, suas falas e gestos.

d) Utiliza todos esses processos de interação para formar um objeto técnico concreto denominado persona virtual;

Então vemos a entrada da persona virtual pelo corpo do espectador-agente. Mouchette demonstra ter reação e procura o diálogo com o sujeito disperso em outro perfil, outra interface, outras áreas de seu mundo codificado particular. O contato entre a persona virtual Mouchette é a característica desse objeto técnico de deixar-se incorporar, de entregar-se para as decisões do espectador-agente. É na requisição direta do “toque” que “Mouchette.org” demonstra a necessidade de que esse espectador-agente seja um deliberador. Apesar de tal necessidade estar presente em todos os níveis interativos da proposta, somente quando há uma

requisição direta de reação, de resposta, por parte do espectador-agente em seu próprio espaço, essa exigência se evidencia.

Sem a necessidade de passarmos em revista todos os caminhos encontrados a partir da página inicial do trabalho, o que seria mesmo impraticável, percebemos que em cada grupo exposto acima o papel do sujeito nebuloso como participar incorporado é fundamental. De fato, caso não haja um momento de escolha, nada acontecerá além das moscas continuarem a circular sobre imagem estática de uma flor. Dar “movimento” ao trabalho, fazer com que ele “aconteça” e expresse alguma informação consumível ou dialogável somente é possível a partir da atuação do sujeito que acessa “Mouchette.org”.

O primeiro grupo de possibilidades apresenta características muito próximas às encontradas na maior parte dos *websites* pessoais e comerciais da atualidade. São opções aparentemente bem diretas e fáceis de visualizar mesmo em páginas mais “carregadas”. Mas, a partir da primeira escolha, isto é, ao eleger um dos botões e acessar o que está contido nele, essa ligação evidente entre o botão e conteúdos se desfaz. Sem esquecer a chance de o acesso terminar em uma página sem saída, uma página sem qualquer outro atalho que permita continuar o passeio, as imagens animadas, os sons inesperados e o grande número de dados adquiridos de variados canais da *web* tornam as escolhas complexas e de resultados imprevisíveis. Em suma, o ato de escolher é o ponto crucial para todas as possibilidades de uso e fruição do trabalho. Abrir caminhos para o surgimento e a experiência com o imprevisto talvez seja o sentido maior do poder de deliberação. Para tudo isso, necessário que o sujeito esteja no interior do processo.

Entende-se que os poderes de deliberação e construção por parte do espectador-agente estão na base de “Mouchette.org”, pois somente o acesso à página não inicia o jogo de informações ou abre a possibilidade de enriquecimento da proposta. A permanência de “Mouchette.org” *online* desde 1996 e seu constante crescimento estão intimamente ligados e são em grande parte consequência direta do trabalho do próprio público e admiradores da obra e da personagem usada como ferramenta. Dizer que as ações do público “para” e “com” “Mouchette” dão vida para o trabalho é apontar para uma dupla via de incorporação aberta pela participação deliberativa.

Quando consideramos que o “corpo” maior do trabalho e seu funcionamento só se realizam através dessa dupla via de incorporação, a mudança na retomada da personagem em

“Mouchette.org” colocaria a participação como a própria “substância”⁶⁹ do trabalho. Essa espécie de apropriação, realizada nos processos de deliberação e incorporação, é de suma importância para a construção da “persona virtual”, tanto em “Mouchette.org” quando no caso dos habitantes do ciberespaço de maneira geral. A expressão do sujeito enevado em outras nuvens que forma sua rede depende do modo como ele incorpora/delibera e é incorporado/deliberado. As múltiplas retomadas de Mouchette aparecem como um “acontecimento” que continua por décadas, mas, ao atingir o trabalho de *net.art*, uma das características desse acontecimento pode ser sublinhada: seu caráter de “ferramenta”. O uso da ferramenta Mouchette e a incorporação da expressão dos espectadores-agentes surgem como aquilo que subsiste sob a forma apresentada e usada.

Aqui devemos retornar a pergunta de Kerckhove, que abre este subcapítulo, pois, além das camadas de apropriação temporais que já observamos em “Mouchette.org”, encontramos camadas referentes de tecnologias, mídias, ferramentas. A pergunta, que quando formulada apontava para o futuro, agora expressa uma situação presente. No entanto, a atualidade do fato não significa que tenhamos um conhecimento mais profundo da realidade.

Afirmações feitas em outros momentos do texto devem ser reafirmadas diante da atualidade da pergunta de Kerckhove e do fato de não podermos ainda respondê-la satisfatoriamente. Com tempo e espaço submetidos à comunicação “instantânea”, a mediação das mídias é o grande delimitador das subjetividades na era digital/virtual. A experiência com o ciberespaço traz como situação nova a possibilidade de encenação das subjetividades múltiplas. A multiplicidade identitária, como a cisão do sujeito, talvez sempre tenha estado presente, mas a possibilidade prática de sua encenação surge com o ciberespaço. Ele permite o contato com o outro numa relação de jogo, pois se trata de uma realidade escrita por imagens e sempre simulada. Tudo o que ocorre com o ciberespaço obedece à representação numérica, modularidade, variabilidade, transcodificação e automação possíveis através dos aparelhos.

Tal retrospecto de afirmações estipula um cenário, “Mouchette.org” somente pode ser realizado e acessado entre as ferramentas/objetos que compõem esse cenário. Mas, crer que nós simplesmente “usamos” ferramentas seria um pensamento inocente, isso também é válido

⁶⁹ Usamos aqui os termos “substância” e “acidente” dentro da concepção de Paul Virilio (2009). Substância, para Virilio, relaciona-se como o início de um conhecimento ou fato e encontra-se no produto, aparato ou sistema. Sustância seria propriamente aquilo que subsiste em algo e Acidente a consequência imprevista da ação ou do uso da substância. “*Tanto para Aristóteles ayer como para nosotros hoy, si el accidente revela la substancia es porque lo que sucede (accidens) es una surte de análisis, un tecnoanálisis, de lo que está debajo (substare) de todo conocimiento*” (VIRILIO, 2009. p. 25).

para a persona virtual para qual buscamos dar voz. As ferramentas também definem nosso caminho e a técnica nos usa. Vimos que esses raciocínios estão presentes tanto em Santaella, quanto em Flusser, mas também em Paul Virilio.

No caso do último nome, a presença cada vez mais densa de tecnologias, ferramentas e mídias complexas torna urgente que pensemos simultaneamente “a substância e o acidente”. O acidente nunca se desgarra da sua velocidade de surgimento imprevisto. Por isso, agora, com a virtualização e produção de conhecimento conjunto em escala global, devemos pensar o acidente geograficamente deslocalizado. “*No hay adquisición sin pérdida. Si inventar la substancia, es, indirectamente, inventar el accidente, más dramático es este último cuanto más poderosa y eficaz es la invención.*” (VIRILIO, 2009, p. 55).

Na linha de pensamento de Virilio, a genética e a informática estariam ligadas a geração não mais de acidentes do artifício, mas de “acidentes do real”. De fato, falaríamos de acidentes provindos do artifício, mas numa escala imaterial, global e imediata. Mesmo com essas concordâncias, não devemos assumir aqui toda a visão de Virilio. Após expressar, em diversos pontos de seu livro, sua preocupação pelas consequências catastróficas de certos aparatos e tecnologias, e também como essas consequências transformaram-se até atingir o “acidente do tempo” (caso de Chernobyl), o autor volta ao cerne teórico.⁷⁰

En realidad, habría que examinar urgentemente, una vez más, la acepción filosófica según la cual el ACCIDENTE es relativo y contingente, y la SUBSTANCIA, absoluta y necesaria. Del latín accidens, la palabra alude a lo que sobreviene imprevistamente en el aparato, sistema o producto, lo inesperado, la sorpresa del desperfecto o de la destrucción. Como si ese ‘desperfecto’, en cierto modo, para que aparezca al ponerse en ejecución el producto... (VIRILIO, 2009, p. 113).

O autor questiona o que é encoberto por essa linha que privilegia o modo de produção e coloca a consequente falha, ou acidente, como algo contingente e imprevisível. Se revertermos o raciocínio, poderíamos inventar primeiramente o acidente e assim determinar “a índole da famosa substância do produto”. Em outras palavras, poderíamos pensar as consequências advindas de uma transformação antes de determinarmos ou definirmos essa transformação. Pois, a definição, o entendimento de uma produção, depende do suposto imprevisto que nasce dela.

⁷⁰ Assumir integralmente o pensando do Virilio expresso nesse livro seria assumir também uma postura moral que talvez seja exageradamente compromissada com valores vigentes e inquebrantáveis de um passado recente, de antes da proliferação da tecnologia digital e da contínua mesclagem (também dissolução) de culturas.

A resposta para nossa pergunta inicial, “por que Mouchette não morre?”, está tanto na sua assunção como ferramenta quanto no seu ressurgimento noutra espécie de substância, a participação do público. Mouchette não morre por não ser mais um constructo passível de ser lido ou assistido, mas sim o resultado da confluência das ações de diversas personas nebulosas tão simuladas quanto ela. No entanto, se assumimos o tempo imediato do acidente em relação ao surgimento da substância (VIRILIO, 2009, p, 29), devemos considerar qual “consequência acidental” há na “participação que subsiste” em “Mouchette.org”. A contínua transformação do trabalho e o ressurgimento da ferramenta Mouchette são consequências desse envolvimento do sujeito que age sobre a proposta de arte. Certamente, os acidentes se multiplicam na medida em que novas informações surgem da ação do público. Desse modo, o que vimos até aqui constitui a abertura de um óculo através do qual podemos pensar diretamente a efetiva participação do espectador no desenvolvimento e continuidade das propostas de arte.

5.4 Nuvens que evocam fantasmas

Em diversos momentos da leitura do presente trabalho uma dúvida pode ter surgido, ou insistido. Por que não se realizou um retrospecto da apropriação na arte desde nossas primeiras páginas? Essa é uma dúvida provavelmente decorrente das expectativas geradas pelo título que precede as exposições sobre *net.art*, subjetividade na internet, dicotomia natural/artificial, níveis de interatividade, “máquinas pensantes”, *cyborgs*, imagens sintéticas, deliberação, incorporação e algumas outras minúcias abocanhadas pelo caminho. É uma dúvida justa e talvez represente expectativas da própria escrita destas páginas.

A apropriação é um tema recorrente nos processos artísticos e ainda mais frequente em teorizações sobre esses processos. No entanto, as apropriações com as quais aqui lidamos diferem enormemente das costumeiramente citadas sob essa alcunha pela história da arte mais recente. Como vimos no “Mouchette.org e o destino encoberto”, as propostas de *net.art* realizam um salto simples sobre algumas instituições, como o Museu, a Galeria e o colecionador. Apenas essa característica seria suficiente para excluir tais propostas de uma vasta gama de problemáticas vinculadas a trabalhos de arte subscritos como apropriação. Pois, somente ao arrastar essas instituições ou interiorizá-las a estratégia de apropriação se enlaçaria pelos em-

bates éticos em torno da autoria ou da repetição de originais. Essas seriam batalhas travadas num momento em que se receava sobre a inexistência de parâmetros axiológicos e uma queda para o convencionalismo que levavam os interessados a perguntar se “Não estaremos nós perante uma solução que se baseia na verdadeira substituição da estética pela ética? Não estaremos de certa forma a voltar ao uso da retórica para tentar resolver enunciados que se tornaram abstratos?” (CRUZEIRO, 2006, p. 55).

Mesmo quando ajustamos o foco sobre estratégias específicas, como refotografia ou replicação industrial de itens localizáveis no espaço, recaímos numa crítica pouco condizente com a natureza deslocalizada das práticas *online*. A transparência dos meios evidenciada por tais estratégias de apropriação apresentadas em objetos fixos desloca o tempo representado numa imagem, mas ao atentarmos criticamente para essa transparência “[...] a operação cai parcialmente por terra, pois, ainda que se aponte para o objeto original como ideia, não se pode isolar o problema da produção, e, assim, toda a história das formas retorna como problema crítico com o qual se deverá lidar” (BARTHOLOMEU, 2011, p. 75).

Em suma, o termo apropriação, apesar de sua recorrência em textos acadêmicos desde o reconhecimento dos apropriaacionistas dos fins da década de 1970, é pouco trabalhado com relação à arte produzida após as efetivas transformações midiáticas e comunicacionais ocorridas com o advento e a popularização da internet. Poderíamos mesmo afirmar certa escassez de proposições que visem uma descrição mais adequada da apropriação atual sem recaírem nas pequenas, porém relevantes, incongruências entre as teorizações anteriores e posteriores a era digital *online*. Talvez ainda estejamos submersos numa esperança inconsciente de que haja uma narrativa linear e que assim a história e a teoria da arte possam conectar pontos com a argamassa da “causa e consequência” até atingir a atualidade. De todo o modo, seria despótico e improcedente afirmar o não empreendimento de pesquisas sobre apropriação na arte que deslizem para além das narrativas lineares e compilados esquemáticos.

Em “*Art and Politics of Appropriation*” (2009), Martin Zeilinger visa promover uma tese panorâmica sobre a efetividade da apropriação para a arte, o mercado e a ciência. Esse é um estudo de um panorama conceitual que excede os textos tradicionais sobre apropriação e avança para além das problemáticas institucionais. Ainda assim, por menos específico e mais amplo que sejam os resultados apresentados pelo autor, o viés econômico pautado em vertentes revisadas do materialismo histórico direcionam o discurso mais para os cercados da ética, da política, das leis e da economia que para o interesse diretamente poético. Os blocos da sua

investigação dividem a colagem dadaísta, o cinema *found footage* analógico e o *sampling* como possibilidades de enquadramento para uma prática crítica sobre a apropriação. O autor promove ricos cruzamentos entre políticas de autoridade, indústria cultural, alienação e multidão, mas não parece se interessar pelas negociações do convívio e sim pelos valores agregados aos produtos resultantes do recorte, da coleta e da inserção.

Em “*Appropriate Appropriation: a comparison of the reuse of images across the terms post-modern, post-comunism and post-production*” (2010), Annie Dall’Aria procura pensar as funções de imagens que permanecem atravessadas pelas teorizações que as inscrevem na história mais recente da arte. Após repassar rapidamente uma variada gama de formulações teóricas e tentativas de abarcar a apropriação na arte em diversos momentos, a autora chega a conclusão de que cada um desses aportes é muito específico. Não seria possível enxergar as estratégias de apropriação de um momento e lugar através dos óculos projetados para outros processos e situações. Infelizmente, junto a essa conclusão, Dell’Aria crê que não se verificariam, na atualidade, processos práticos de apropriação na arte, mas apenas elucubrações críticas. Essa recusa em trabalhar sobre a ressignificação de um termo já utilizado em larga escala nos impede, muitas vezes, de encarar as atividades que ocorrem a nossa volta.

Já Guadalupe Masualli, em “*Del renga al videoblog: el usuario como productor y la experiencia colaborativa*” (2009) constrói uma analogia significativa para pensar a multiplicidade de papéis na produção de arte desenvolvida na internet.

A autora vê no modo de produção da poesia japonesa, conhecida como *renga*, bastante similaridade com as possibilidades dadas pela telemática. A poesia *renga*, originada no século X, baseia-se na resposta de um leitor tornado escritor. Cada resposta ao verso anterior é agregada ao poema e seu crescimento poderia atingir milhares de versos. As respostas, certamente, não podem ser aleatórias, mas devem provir do verso lido e relacionar-se com ele em seus limites, enquanto expande esses limites com uma nova inclusão. Os limites do *renga*, de modo geral, são na verdade os limites críticos entre leitor e sua idioma. Para a autora, o grande interesse no *renga* estaria em sua estrutura proposta/resposta/proposta/resposta, a qual dispõe seus autores sempre como proponentes e receptores. É uma maneira bem direta de indicar um sistema complexo de produção baseado na resposta. Agregue-se a isso a possibilidade de transcodificação e armazenamento que exceda a capacidade humana e teríamos uma arena de diálogos e trocas de papéis similar a enfrentada pela *net.art*.

Mas, o possível valor dessa espécie de “reunião de espelhamentos” de mundos, produzida pela poesia *renga*, pode ser questionado ao conotar a falácia perceptiva de um instrumento que almeje dar acesso a todas as faces espelhadas em um só ponto. Essa invalidade é apresentada por Susana Lourenço Marques, em “Cópia e Apropriação da Obra de Arte na Modernidade” (2007), como comentários ao conto *Aleph*, de José Luis Borges (1974).

O instrumento, descrito no conto fantástico de Borges, seria a materialização de um ponto no espaço, de onde todos os outros pontos poderiam ser vistos, de qualquer perspectiva. Quando Borges afirma a possibilidade de outro *Aleph* perdido pela terra, abriria margem não apenas para a ubiquidade de representações, mas para a infinita repetição existencial de todos os entes. Nesse microcosmo de Borges, constantemente reinserido e um microcosmo que seria ele mesmo, toda a representação se reverteria sobre si. Novamente, como nos outros casos, os interesses de Marques na citação de *Aleph* terminam por encaminhar o discurso para o esforço de validação dos “falsos” frente aos “verdadeiros”, o que reduz as estratégias de apropriação a uma luta contra o engodo da originalidade.

Um último esforço a ser citado, que provavelmente se sobrepõe com maior conforto as propostas apresentadas nestas páginas, provém de Jan Verwoert, em “*Living with Ghosts: From Appropriation to Invocation in Contemporary Art*” (2006). Ao passar pelas posições de Crimp, Jameson e Owens sobre a apropriação dos 1980’s e estabelecer sua própria posição sobre os 1990’s o autor já constrói o típico panorama sobre apropriação na arte contemporânea, porém, não com intenções de retificá-los.

Do texto “Pictures” (1979), de Crimp, Verwoert retira linhas que falam das imagens apropriadas como representação de uma distância histórica, a qual encararíamos silenciosamente. “*That distance is all that these pictures signify.*” Ressalta ainda que Crimp analise o trabalho com as imagens apropriadas como um exercício de desejo. “*The picture is an object of desire, the desire for the signification that is known to be absent*” (CRIMP, 1979, p. 83).

Do ensaio “*Post-modernism and Consumer Society*” (1985), de Jameson, originalmente publicado em 1982, o autor retira a ideia de que após a “morte da história”, teríamos em nossas mãos uma espécie de vazio, que apenas nos permitiria imitar estilos passados, falar através de máscaras e de vozes retiradas de um museu imaginário. A ideia de arte como uma forma de discurso em uma língua morta, Jameson chama de “pastiche”. Jameson usaria ainda da ideia de esquizofrenia como o modo de pensar mais próximo do pós-modernismo. Haveríamos perdido a capacidade de encadear o tempo de maneira consistente, o que eleva a presen-

ça visceral de fragmentos da realidade, ou, nos dispõe dentro de uma realidade “por inteiro” constantemente fragmentada.

Com certa similaridade ao pensamento de Jameson, Craig Owens constrói, em seu ensaio “*The Allegorical Impulse: toward a theory of postmodernism*” (1980), uma analogia com as ideias de alegoria no drama barroco alemão de Walter Benjamin. Owens entende a alegoria como uma composição feita pela colagem de símbolos mortos, um significante em ruínas que expõe as ruínas da significação.

Frente a essas posturas Verwoert é bastante crítico. O autor pensa que não seria mais possível (para os anos 1990) conceber uma análise da prática da apropriação sob um firmamento de “contemplação”. Para exemplificar seu pensamento o autor dispõe de uma analogia curiosa e bastante condizente com o percurso aqui empreendido: a evocação de espíritos.

Ao invocarmos um fantasma, não bastaria permanecermos somente na observação do mesmo. Evocar um fantasma acarretaria o dever de negociar um lugar para essa entidade desterrada no mundo real e também mantê-lo sob alguma espécie de controle. Se entendermos a apropriação como a evocação de um conceito, uma imagem, uma pessoa, uma voz, uma declaração ou objeto, a análise concernente à contemplação desse fantasma não seria mais possível. “*To acknowledge the performative dimension of language means to understand the responsibility that comes with speaking to engage in the procedures of speech and face the consequences of what is being said*” (VERWOERT, 2007, p. 19). Pensar a apropriação como invocação implica considerar a condição performativa da imagem, do conceito, da pessoa, da declaração e do objeto, enfim, do fantasma invocado.

Nessa linha, Verwoert lembra que a relação entre o invocador (artista) e o espírito (material, ferramenta, meio ou interlocutor) será sempre conflituosa e jamais plenamente controlável. Esse fantasma retirado de seu desterro e atirado numa fatalidade temporária, ocasional, possuiria uma história sua e não se renderia facilmente ao desejo de posse do invocador. A força interna do fantasma resistiria a ser desejada.

Remetemos então a Derrida, em “*Spectres of Marx*” (1994), para dizer da arriscada relação entre o invocador e o espírito, do risco de ser possuído pelo espírito. Para realizar seus objetivos o invocador deve permanecer numa espécie de limbo intermediário, onde possa estar junto ao fantasma. Quais objetivos seriam esses? Sejam quais forem, de uma maneira ou de outra, envolvem “dar voz ao fantasma”. A tarefa, para Derrida, seria a de aprender como

viver com os fantasmas, conversar, dizer algo para eles e ouvi-los (DERRIDA, 1994, xviii). Não haveria razões para invocar um fantasma senão para ouvir o que esse tem a dizer.

Para Verwoert, o nosso momento histórico seria definido por um punhado de histórias não resolvidas, que as vezes fingimos esquecer, mas que exercem sobre nós um desejo de invocação irresistível, esses são nossos fantasmas. O poder das imagens nos levaria à invocação. *“Appropriation them is about performing ye unresolved by staging object, images or allegories that invoke the ghosts of unclosed histories in a way that allows them to appear as ghosts and reveal the nature of the ambiguous presence”* (VERWOERT, 1997, p 21).

A apropriação na arte baseada na internet é uma questão de prática e deveria ser encarada como um ritual de evocação. Esse ritual lido com desejos, tanto dos espíritos desterrados quanto dos invocadores deslocalizados. Somente os espíritos são tão nebulosos quanto as personas virtuais.

5.5 Deliberar, Incorporar, Apropriar ⁷¹

Talvez tenha se tornado cansativo iniciar a leitura de um texto nascido no seio das pesquisas da arte atual e encontrar no sopé da porta um amontoado de termos imigrantes de campos consolidados em busca de um sopro de crise. Os três termos que dão título a esse capítulo dividem-se bem, assim como toda esta pesquisa, entre os campos do design, da comunicação e da arte. Não haveria, desse modo, grande desconforto em acomodá-los sobre a mesa, pois parecem pertencer a mesma Ecologia.

Mas, essa palavra já nos remeteria para biologia e viria nos falar da “ciência das relações mútuas entre o organismo e o mundo exterior, que o rodeia” (SANTAELLA, 2010, p. 14). Se assumirmos essa conotação e importarmos o termo como aceitável para descrever a pesquisa, estaríamos a nos movimentar por uma “ecologia do design, da comunicação e da arte”. Um estudo das relações mútuas entre campos que se rodeiam.

A complexidade de tal abstração praticamente nos impede de compor modelos visuais eficientes. De fato, dadas às condições atuais de cada um dos campos, seria um estudo de re-

⁷¹ Parte deste subcapítulo foi publicada como “Deliberar, incorporar e apropriar: reação ao inconsciente tecnológico” (HIPÓLITO, 2014b).

lações extensas e pluralistas o suficiente para recobrir de dúvidas a concepção de organismo, já que decidimos manter a metáfora escolhida por Lúcia Santaella. Como conjunto de órgãos estruturalmente ligados pela natureza de suas funções, o organismo se assemelharia a concepção do Aparelho em Flusser (2010, p. 42). Embora Aparelho nos remeta a construções mecânicas ou artificiais e Organismo a seres vivos e suas necessidades sócio-administrativas, ambos apresentam o objetivo de executar funções condizentes com sua natureza. Organismo e Aparelho são parentes próximos e podem mesmo serem confundidos um com o outro antes de se apresentarem pelo nome próprio.

Guardadas as devidas proporções, nosso corpo, orgânico, programado por transformações genéticas milenares, é tão matematicamente calculável quanto os movimentos de partículas de um *software* para construção de ambientes virtuais. Espelhar esse pensamento, conceber a rede de aparelhos que virtualizam e articulam nossa comunicação como um organismo, isto é, como uma estrutura orgânica, talvez nos aproxime teoricamente das consequências de nossa contínua transformação em *cyborgs*. Se isso parecer muito, poderemos nos contentar com uma melhor compreensão das maneiras pelas quais se efetivaram e se efetivam trabalhos de arte baseados nessa rede de aparelhos programados.

Tente imaginar o *smartphone* em sua mão como um pedaço de carne, ossos e sangue. Isso será um pouco mais estranho se o aparelho estiver no seu bolso ou em sua mochila. Uma coisa parecida com alguns pedaços de seu corpo picotados e reunidos numa costura de parafusos, roscas e solda. Como coisa orgânica, esse pedaço do seu corpo se assemelharia a um *mix* de mãos, cérebro, olhos, ouvidos e cordas vocais.

Além da capacidade de fazer imagens e sons mais rápido que suas mãos e digeri-las e reproduzi-las mais rápido que seu cérebro, olhos, ouvidos e bocas, esse novo órgão se diferencia pelo modo como chegou até você. Aparentemente ele não seria da mesma natureza e, fisicamente, você não veio ao mundo com ele. Esse novo órgão lhe teria sido imputado como condição para sua completa existência no papel de membro do mais vasto organismo da humanidade. Caso isso soe dramático e até mesmo meio novelesco, lembremos que tal espécie de aparato técnico determina nosso desenvolvimento comunitário não apenas quando se fala em machadinhas de pedra lascada e lanças para espetar mamutes, mas também serve para descrever a condição técnica da própria linguagem. Não nascemos com ela, ela não é realmente feita de carne, ossos e sangue, a desenvolvemos como ferramenta, e seu poder sobre

nosso modo de Ser já atingiu o elogioso posto de “Morada do Ser Humano” (HEIDEGGER, 2008, p. 331).

É estranho que, na maioria das vezes, não compreendamos o funcionamento desses aparatos técnicos que determinam em grande parte nosso modo de ser uns para os outros, da mesma maneira como não compreendemos o funcionamento do nosso sistema nervoso e o aparecimento de nossas digitais. A genética dos novos órgãos que nos são “imputados” permanece obscura. Embora continuemos a utilizá-los, pois, sem isso, muitos de nós se sentiriam “amputados”. Podemos, certamente, fazer uso de uma vontade de recusa e manutenção de nossa integridade orgânica, mesmo com a consciência de que a linguagem não é um item orgânico. Adaptaríamos-nos a “viver sem”. Ainda assim, como a retirada das pernas, dos olhos ou da cognição causa alguns desgostos e aumenta os desafios para permanecer ativo em comunidade, recusar os órgãos empregados como extensões de outros órgãos, proporcionalmente, gera desgostos e desafios.

Aparatos técnicos como esses novos órgãos e a linguagem não são organicamente nascidos com nosso corpo, mesmo assim, fazem parte desse corpo por uma espécie de conexão bem expressa na palavra “incorporação”. Como vimos anteriormente, essa é a palavra escolhida por Santaella como conceito chave para lidar com a construção de subjetividades na experiência com a internet. Ao considerar que as relações de interatividade não permitem o distanciamento entre o sujeito e aquilo que ele pode identificar, ou, entre o sujeito e aquilo que se encontra “fora”, Santaella toma o termo de Margaret Morse, usado com relação a nossa mais recente condição de *cyborgs*.

Note que já não falamos de estruturas tão básicas como esses órgãos materiais, mas sim dos próprios dados identificáveis e da proximidade verdadeiramente íntima entre nós e aquilo que identificamos, ou melhor, incorporamos. Sem esquecer a reversibilidade desse processo, sublinhada por Margaret Morse, devemos considerar que também somos incorporados. Nós, nosso corpo, novos órgãos e especificidades da adaptação individual à linguagem, somos incorporados a organismos maiores. Consequentemente, podemos ser observados e analisados por um viés ecológico.

Os dados e o fluxo dos dados no ciberespaço (velocidade, extensão, formato, interface, peso, etc.) são parte do nosso corpo, são incorporados, e dependem da possibilidade de nos incorporar para que o ambiente continue a se pluralizar. Valeria ainda arriscar que, esse ambiente ou organismo complexo, apenas permanece em ação, apenas se encontra vivo, pelo pro-

cesso de contínua pluralização, ou melhor, “hibridização”. Seríamos híbridos de objetos, sujeitos, tecnologia e arte. Sujeitos perdidos num mundo de dicotomias, pois, como Latour diagnosticou, os híbridos jamais possuiriam lugar na natureza nem na cultura. Híbridos ainda sonham com um império do centro, no qual suas vozes sejam calmamente auscultadas e seus desejos contraditórios de permanência e disseminação sejam atendidos.

Essa hibridação e esse reino de criaturas nem tanto naturais quanto artificiais, no entanto, não nos colocam como células de um imenso fungo inteligente. A existência de sujeitos, por mais multifacetados que sejam, no interior desse *remix*, faz com que esse organismo híbrido comporte-se, atue e tome decisões “personalmente”. É certo que esse “personal” pode parecer diferente do que esperáramos quando costumeiramente utilizamos essa palavra. As personas nesse reino não são reconhecíveis por rostos sorridentes ou uniformes sob medida, não criam caricaturas de si mesmas nem escrevem autobiografias. Essas personas trafegam umas através das outras como nuvens num céu de ventos indecisos ou como espíritos sem paredes para atravessar nem crianças para assustar.

Até o ponto em que nos encontramos, parece ser a existência dessas personas e a obscuridade de sua subjetividade que mantém o organismo a alastrar-se e mover-se sempre com energia renovada. Esse ser humano hibridizado encara o ambiente incorporado (e que também o incorpora) como se ambos não fossem simultaneamente ferramentas, materiais, técnicas e meios. Esse é um poder de construção de contexto que permite ao humano agir sobre seu próprio corpo e sobre aquilo que considere externo ao seu corpo, mas que esteja disponível.

Aquele *Homo Sapiens* talvez sempre tenha sido um pouco *Homo Ludens* e agora caminha despreocupado nessa direção. O humano hibridizado, que habita a cibercultura, realiza jogos com os dados disponíveis para manipulação, o que inclui a si mesmo e aos demais sujeitos-nuvem. Essa capacidade de jogar, de relacionar dados sob regras provisórias, que insere a condição de imprevisibilidade nos resultados desses jogos, somente é possível através da escolha de caminhos. Esses sujeitos-nuvem agarram-se de ventania em ventania sem receio do destino, mesmo que esse esteja quase sempre encoberto por outras nuvens.

Em suma, o ato de escolher é o ponto crucial para a manutenção do movimento desse vasto organismo que não é um fungo inteligente, nem um ser humano robótico, ou uma tempestade desesperada para vir ao chão. Abrir caminhos para o surgimento e a experiência com imprevisto talvez seja o sentido maior do poder de escolha, isto é, do poder de “deliberação”.

Como dito antes, deliberar é a palavra escolhida por Vilém Flusser para caracterizar o surgimento de um conhecimento válido, ou, o surgimento do novo, ou simplesmente o ato de criar. (FLUSSER, 2008, p. 33.) Pra Flusser o *Homo Ludens*, sujeito que se exercita ao jogar com os dados disponíveis num mundo profundamente imerso numa rede telemática, seria um criador. Ao sobrepujar censuras internas e externas o jogador seria capaz de digerir as informações em constante fluxo e gerar informação “nova”, isso é criar. O mundo de jogadores de Flusser seria um mundo composto por artistas, pois todos seriam, em algum nível, possuidores de “tecno-imaginação”.

Desse modo, observaríamos um estranho organismo pluralista, extramente vasto e acelerado, que se desenvolve de maneira imprevisível, através da incorporação e da deliberação: um *cyborg* nebuloso com “tecno-imaginação”. Considere, então, o valor desse *cyborg* como usuário, espectador ou habitante do ciberespaço. Considere esse *cyborg* como agente do desenvolvimento, disparo, manutenção e adensamento de trabalhos de arte. Essa persona aparentemente saída de fantasias da ficção científica é o nosso espectador-agente.

O espectador-agente surge como um dado disponível crucial para o funcionamento das propostas de arte, não apenas na era digital, mas de modo geral. Como um dado disponível para uso e manipulação, mesmo que seja um dado com capacidade deliberativa e talvez principalmente por isso, o espectador-agente e sua rede de novos órgãos entram em cena como peças centrais de ricas estratégias de apropriação.

Mais do que o cheque-mate dado no Autor durante as décadas de 1960-70, a apropriação na era digital incorpora fragmentos de espectadores-agentes e de suas redes para usá-los como matéria-prima, sem objetivar um “produto final”. Se retomamos o termo apropriação, não abandonamos sua carga de citação, montagem, remissão, paródia e heterogenia, presentes da re-fotografia ao *mash up*. Pelo contrário, as discussões que engendraram aberturas de possibilidades de uso de meios, ferramentas e conceitos em arte permanecem como camadas não cristalizadas que fazem dessa arte pluralista um campo movediço, às vezes repetitivo, cansativo e irritante, mas ainda assim fértil.

Em 1966, na John Hopkins University, o colóquio “*Languages of Criticism and the Sciences of Man*” discutiu as ideias pós-estruturalistas de Derrida, Lacan, Goldmann, Todorov, Barthes e outros. Essa foi uma das tantas etapas que abriram a trama da arte para o uso de conteúdos em circulação e aceitação do conotativo como base para leitura e fruição. Algo que se mantém e fortalece é essa espécie de leitura e o que é lido, ou fruído: as consequências do

processo de desmontagem e demonstração dos níveis de significação incorporados com os itens apropriados.

Discussões como aquelas empreendidas pelos pós-estruturalistas foram uma seta para afirmações como a de Sherrie Levine: “O significado de uma imagem situa-se não em sua origem, mas em seu destino” (EVANS; LEVINE, 2009, p. 81). Essa situação do significado da imagem em seu destino (na época um espectador mais delimitado) muito mais que em sua origem, como provavelmente gostaria a crítica genética, é uma condição de base colocada pelos propositores da arte baseada na internet. No entanto, o “antigo” espectador não se comportaria mais como um ponto final, como receptor. Além disso, as imagens de ontem também não se comportam com as de hoje. No reino SOS sujeitos-nuvem pixels e palavras podem ser a carne e o espírito de alguém. O espectador colocado como destino das imagens a pouco menos de trinta anos era outro pelo simples fato de ser um destino possível. Essa linha direta entre propositor e receptor não é mais concebível. Querer traçar uma linha entre ambos é querer afogar nuvens como se fossem travesseiros.

Os trabalhos de arte baseados na internet agem no sentido de demonstrar as programações do mundo codificado, desse hiper-real, e o fazem, como nos lembra Lev Manovich, inevitavelmente de modo interativo, através de jogos. O artista que trabalha com a *web* apropria-se tanto da *network*, da aparelhagem, quanto dos códigos, dos próprios espectadores-agentes e suas redes. Mas, essa apropriação já não consideraria um destino ou sequer uma passagem secreta que pudesse ser pensada como “retorno” para as informações usadas. Ao considerarmos a rede como esse organismo em contínuo processo de incorporação e seu movimento como resultado da presença de *cyborgs* nebulosos com poder de “tecno-imaginação”, essa arte conflui com uma ordem mais geral: as informações em fluxo adquirem cada vez mais valor que o produto informado.

Do desafio de “navegar” até a conexão quotidiana e móvel com a comunidade virtual de perfis individuais, o “compartilhamento” passou a ocupar o cerne funcional da Rede. Na realidade, compartilhar, deliberar e jogar são termos bastante próximos. Ambos apresentam essa referência a um movimento que se faz através de escolhas e dentro de contextos que dão significados específicos aos itens movimentados e gerados do movimento.

O *remix* no ciberespaço depende tanto da fragmentação de conteúdos virtuais quanto da incorporação de informação e fontes externas. Os usuários, o desempenho de seus aparelhos e sua capacidade produtiva, alimentam continuamente a cibercultura. O mecanismo atra-

vés do qual esse organismo é capaz de sintetizar a energia que lhe mantém em movimento é encoberto pelo conforto de suas interfaces ao ponto de ainda podermos lhe outorgar o título de caixa-preta, por mais datada que possa aparentar tal expressão.

O desafio da arte baseada na internet está, em grande parte, no trabalho de evidenciar os mecanismos desse processo, que sustenta o meio no qual somos *cyborgs*. Quanto mais detalhadas forem as regras do jogo e mais conhecimento se possuir sobre elas, maior a chance de as escolhas subverterem essas regras e criarem cruzamentos novos. O ato de “deliberar” adquire relevância, pois consiste em mover os dados apresentados para escapar das censuras interna e externa.

O que resulta desse escape, poderíamos chamar de imprevisto, novo, ou simplesmente de “ruído”. É o ruído, ou a onda sem harmonia, que deixa as claras o funcionamento do campo harmônico. Caberia dizer, ainda, que as estruturas do organismo somente podem ser arranhadas e abertas de dentro. O *cyborg* nebuloso, detentor de “tecno-imaginação”, delibera, constrói, corrompe e reconfigura o sistema ao qual ele mesmo pertence. Essas atitudes apontam para a “incorporação” como processo chave no entendimento da *web.art* e da *net.art*. Incorporado e incorporando o espectador-agente arranha as entranhas do organismo que, de outra maneira, tenderia para a harmonia.

Deliberar e incorporar.

No cruzamento de tais ideias o próprio usuário e todo seu sistema encontram-se apropriados pelos mecanismos da Rede, isto é, a apropriação parece reverter-se sobre o próprio agente deliberador: “programados programam programados”. A “caixa-preta” das câmeras fotográficas estende-se aos computadores, televisores, *players*, salas de cinema, roupas, relógios, antenas, satélites e até mesmo aos produtos alimentícios. Lidamos com o sentido de “aparelho programado” empregado por Vilém Flusser... Mas, não somente, pois se devemos pensar essa condição de aparelho programado em sentido orgânico, seu mapa genético se modificaria com tamanha rapidez que poderíamos perder as esperanças de circunscrevê-lo.

O grande empreendimento não seria o de mapear essa estrutura, mas sim o de mantê-la sem dissolver-se por completo nela. É necessário estar no interior desse monstro. É necessário não cometer o mesmo equívoco do Prometeu moderno de Mary Shelley, condenando sua criação como algo tão diverso de si. Mas, também não deva ser considerada a possibilidade de sucumbir aos caprichos dessa criatura, pois isso seria buscar uma harmonia, um acordo ou uma permanência. Sustentar o poder deliberativo enquanto se é incorporado faz com que esse

processo continue, na expressão de Blanchot (BLANCHOT, 1997, p. 308-312), sobre a obra que se dobra sobre se mesma, em “eterno desaparecimento”.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mouchette não morre.

Sua carne sintética ganha substância pela colaboração dos espectadores-agentes, o que lhe dá uma sobrevida mutante. Embora não seja possível uma listagem das estratégias da persona virtual Mouchette para incorporar todos os sujeitos nebulosos que tocam sua pele pixelada, em cada um dos capítulos passados, inevitavelmente, descrevemos alguns desses mecanismos. Assim, do primeiro capítulo indicamos o “destino encoberto” como um desses mecanismos. Vemos como o usuário não detém o conhecimento das consequências de sua deliberação e que esse exercício não é negativo, como não é necessariamente negativo nenhum exercício com as imagens sintéticas e os aparelhos programados. Ao tomar atalhos que podem desembocar em rios de informações, ou em salas escuras e vazias, ou mesmo em perguntas que lhe convidam para um diálogo direto, o espectador-agente aceita as regras do jogo de “Mouchette.org” e se incorpora, pouco a pouco, ao corpo da persona virtual.

No segundo capítulo, o método narrativo de “*cut-up*” pode também ser entendido como parte do ritmo que assimila o interlocutor, pois o envolve de maneira a forçar a observação das normas de leitura internas ao trabalho. Essa assimilação, ainda assim, depende em alto grau da disponibilidade ou receptividade do espectador-agente para seguir o fluxo entrecortado das informações que lhe são apresentadas. Colocar o leitor, espectador ou usuário no interior desse laboratório e parte dessa apropriação.

Diretamente ligados a essa receptividade, aparecem os diálogos com a carne sintética de Mouchette. Ao enviar e-mails pessoais para os espectadores-agentes enquanto não estão a explorar as páginas do trabalho ou mesmo desatentos com relação a sua conectividade, a persona virtual dispõe-se a ser incorporada através da demonstração de “seus” desejos. Essa espécie de manifestação, por pare de um trabalho de arte baseada na internet, arrasta o sentido de “máquinas pensantes” e nos lembra da urgência de um tratamento simétrico entre as vozes humana e não-humana no entendimento de nossas relações mais recentes com os aparatos tecnológicos.

Através das peças “*Lullaby for a dead fly*” e “*To Be Or Not To Be Mouchette*”, pudemos observar como Mouchette reagrupa os fragmentos, os detritos, deixados por seus espectadores-agentes, sem que os mesmos sejam apagados por completo do resultado. O jogo de

perguntas como “*How can I write this since I’m dead?*” e “*What’s the best way to kill yourself when you’re under 13?*” mantém o interlocutor envolvido num conflito insolúvel: todas as vezes que a “mosca Mouchette” morre, a persona virtual Mouchette ganha carne e tempo de vida.

Compreendemos, então, o trabalho “Mouchette.org” pela sobreposição de alguns princípios da taxonomia da interatividade, proposta por Catharine Jones, e dos objetos técnicos, pensados por Gilbert Simondon. Essa sobreposição resulta em quatro características ocasionais:

- a) Apresenta seu próprio modo de desenvolver e mudar e induz o espectador por um enquadramento dividido com o mesmo;
- b) Torna seus aspectos marginais e atalhos ou saídas enriquecedoras agregadas à estrutura do trabalho;
- c) Funciona como o encontro de meios na manutenção de uma interface sobrevivente;
- d) Utiliza todos esses processos de interação para formar um objeto técnico concreto denominado persona virtual.

O cenário extenso, no interior do qual essas quatro características são possíveis de serem efetivadas, é composto por diversos blocos de fronteiras solúveis. Em um bloco pintamos a internet como um laboratório de aparelhos programados. Essa concepção assume conceituações de Bruno Latour e Vilém Flusser para criar familiaridade com as ideias de “máquinas pensantes” em íntimo diálogo com o ser humano sem acatar “cortes secos” entre natureza e cultura, orgânico e sintético, sujeito e objeto ou política e ciência.

Outro bloco aspira particularidades do primeiro para afirmar um ser humano como uma espécie de *cyborg* nebuloso. Esse sujeito é apresentado metaforicamente como uma nuvem em meio a outras nuvens por trazer as qualidades de dissolver-se para ser incorporado e condensar-se incorporar outros sujeitos, humanos ou não-humanos. A partir dessa concepção de *cyborg* nebuloso, trilhamos o caminho para um bloco de ideias no qual a linguagem aparece como primeiro aparato técnico incorporado pelo ser humano. Esse pensamento assume a ótica de Lúcia Santaella, no que diz respeito a formações culturais que se sucedem sem se anularem. As culturas oral, escrita, impressa, midiática e *cyber* culminam no fenômeno da convergência, descrito por Giuseppina Pellegrino.

As camadas de formação cultural em convergência espelham um bloco de ideias mais amplo, que poderia mesmo conter os demais. Com a proposta de história da cultura de Vilém Flusser acrescentamos atos de abstração a nossa relação com o mundo, o que nos leva a processá-lo de maneiras específicas: tridimensionalidade, bidimensionalidade, unidimensionalidade e zerodimensionalidade. Partiríamos da abstração de circunstância pela observação de fenômenos, abstrairíamos as circunstâncias em imagens, as imagens em textos e os conceitos em códigos traduzíveis em circunstâncias. Na etapa final dessa proposta de história da cultura encontramos as imagens sintéticas e seu poder de transcodificação.

Diferentes das imagens tradicionais, as sintéticas somente são produtíveis e assimiláveis através da experiência com sistemas complexos em aparelhos programados que excedem a escala humana. Com esse encadeamento, retornamos a *net.art* como herdeira de uma “família das imagens técnicas”.

Um último e importante bloco de ideias assume o *Homo Ludens* de Flusser como o sujeito detentor de “tecno-imaginação” e essa qualidade como o poder de atuação livre num mundo codificado pelos aparelhos programados. O “tecno-imaginador” seria o jogador, capaz de deliberar sobre os dados disponíveis para fazer surgir informação improvável, nova. Indicamos, então, que o ato de deliberar do jogador flusseriano se dá em conjunto com a mútua incorporação entre aparelho, programação, espectador-agente e informação. A união dos conceitos de deliberar e apropriar fornece o óculo através do qual enxergamos as estratégias de apropriação próprias das formas de arte baseadas na internet.

Por fim, é justo considerar as aberturas dessa pesquisa. Cada um dos blocos e mesmo alguns conceitos e autores específicos, poderiam ser trabalhados em diversas frentes. As formas de arte baseadas na internet estão entre os movimentos e experiências estéticas com maior escassez de tratamentos teóricos entre as realizações mais recentes da arte. Sua conservação e exibição são veios que merecem injeções ainda mais intensas e urgentes de atenção, dada a incontornável aceleração das transformações tecnológicas. Nesse sentido, estas páginas podem ser entendidas também como um alimento para “Mouchette.org”. Se a mútua incorporação entre espectadores-agentes e trabalho de arte dão vida para propostas de arte como essa, forma-se aqui mais uma voz com a qual Mouchette dialoga.

Muitos dos itens que utilizamos como matéria, ferramenta e energia para este texto poderiam e merecem ser trabalhados em pesquisas específicas. Vislumbramos nesse merecimento a abertura para novos passeios. Nas consequências da assunção de uma constituição

que abarque as ideias de natureza-cultura, de *cyborg* como algo para além de um “ser humano estendido”, da “tecno-imaginação” como principal qualidade do espectador-agente no estado atual da comunicação, encontramos possibilidades de continuar a exploração dessa nebulosa que aqui deixamos entrever.

Certo é que ainda não possuímos métodos totalmente adequados para lidar com uma grande parcela da arte-mídia surgida desde o início da popularização da internet. Se incluirmos nessa conta as consequências do uso massivo e do aumento de poder de processamento dos aparelhos móveis com conexão de dados, não apenas podemos nos ver sem ferramentas para análise como também para acompanhar lucidamente as narrativas e ficções surgidas nesse cenário.

Por ora, nos contentemos em conseguir encerrar essa conversa, que parece não encontrar meios para morrer, assim como Mouchette não...



REFERÊNCIAS

Livros, Dissertações, Teses, Artigos, Ensaios, Textos

ALBUQUERQUE, Inês Mécia Lourenço Pires de. **A Internet como Meio de Criação Artística**: Internet Art. 2013. Tese (Doutorado), Universidade de Aveiro, Aveiro, 2013. (orientação Dr.^a Rosa Maria Pinho de Oliveira).

ALCALÁ, José Ramón. **Ser Digital**: Manual de supervivencia para conversos a la cultura electrónica. Santiago: Ediciones Departamento de Artes Visuales, Facultad de Artes Universidad de Chile, 2010.

_____. Netarte, creadores, activistas, pintamonas y otros negocios del arte online. Conferencia pronunciada en *La Llotgeta*, **Ciclo de Conferencias “web/net.art (o el net.art contra la web.art)”**. Valencia, 17 out 2003. Disponível em: <<http://www.mide.uclm.es/descargas/NetArt.pdf>>. Acesso em 15 out. 2013.

ALMEIDA, Jane. Oito milhões de pixels em imagens de quatro quilates: 4K. In: BARRETO, Ricardo; PERISSINOTTO, Paula (edit). **Teoria Digital**: dez anos do FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2010, p. 222-231.

ALTIMANN, Eliska. Corpo-máquina de Cronenberg sob a luz pictórica de Bacon: fábulas do devir-outro. **Revista Alceu** (Revista do Departamento de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro), Rio de Janeiro, v. 7, n. 14, p. 41-54, jan/jun 2007.

ASCOTT. Roy. Strategies of Media Art. **Cyberday**. 06.10.2000. Disponível em: <www.cyberday.de/strategies-of-media-art/>. Acesso em: 24 set. 2013

_____. Existe amor no abraço telemático?. In: DOMINGUES, Diana. **Arte, Ciência e tecnologia**: passado, presente e desafios. São Paulo: Editora UNESP, 2009, p. 305-318.

_____. Quando a Onça se Deita com a Ovelha: a Arte com Mídias Úmidas e a Cultura Pós-biológica. In: DOMINGUES, Diana (org.). **Arte e Vida no Século XXI** – Tecnologia, Ciência e Criatividade. São Paulo: Editora UNESP, 2003, pp.273-284.

ASIMOV, Isaac. **O homem bicentenário**. São Paulo: Hemus, 1980.

ARAÚJO, Camila; DE PAULA, Silas. Quem precisa de teoria?. **Imagem contemporânea** cinema, tv, documentário, fotografia, vídeoarte, games... . Vol. II, São Paulo: Hedra, 2009, p. 141-159.

ARENDT, Hannah. **A Condição Humana**. Tradução Roberto Raposo. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.

BAIO, Cesar. **Da imersão a performatividade**: vetores estéticos da obra dispositivo. 2011, Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2011. (orientação Dr. Arlindo Ribeiro Machado Neto).

_____. O filósofo que gostava de jogar: o pensamento de Vilém Flusser e a busca pela liberdade. **Flusser Studies 15**, maio de 2013. Disponível em: <<http://www.flusserstudies.net/archive/flusser-studies-15-may-2013>>. Acesso em: 17 jan. 2014

BAKHTIN, M. M.. **Rabelais and His World**. Indiana: Indiana University Press, 1984. Disponível em: <[http://minhateca.com.br/minhaminhateca/hist*c3*b3ria+antiga*2c+medieval+e+moderna/B AKHTIN*2c+Mikhail.+Rabelais+and+His+World+\(1984\),2458409.pdf](http://minhateca.com.br/minhaminhateca/hist*c3*b3ria+antiga*2c+medieval+e+moderna/B AKHTIN*2c+Mikhail.+Rabelais+and+His+World+(1984),2458409.pdf)>. Acesso em: 23 nov. 2014

BARRIE, J. M.. **Peter and Wendy**. New York: Charles Scribner's Sons, 1912. New York Public Library/Microsoft Corporation, 2007. Disponível em: <<https://archive.org/details/peterwendy00barr>>. Acesso em: 25 jan. 2015

BARTHOLOMEU, Cezar. Sherrie Levine - Alegoria como Tautologia (e vice-versa). **Revista Poiésis**, n. 17, p. 65-76, Jul. de 2011.

BASSET, Nathanael Edward. The Private and de Public: identity and politics in virtual space. Apresentado em **Media in Transition 8**. Cambridge, MA, 05 mai 2013. Disponível em: <http://web.mit.edu/comm-forum/mit8/papers/Bassett_MiT8_V2.pdf>. Acesso em 05 mai. 2014.

BAUDRILLARD, Jean. **De um Fragmento ao outro**. São Paulo: Zouk, 2003.

BAUMGÄRTEL, Tilman. **Net.art 2.0**: New materials towards Net art. Nürnberg: Verlag für Moderne Kunst, Institut für Moderne Kunst Nürnberg, 2001.

BAZZICHELLI, Tatiana. **Networked Disruption**: rethinking oppositions in art, hacktivism and Business of Social Networking, 2011.

BERNANOS, Georges. **Nova História de Mouchette**. Trad. Pablo Simpson. São Paulo: Realizações, 2011.

_____. **Nouvelle histoire de Mouchette**. Paris : Librairie Générale Française, 1960. (Editions livre de poche n°561)

BLANCHOT, Maurice. **A Parte do Fogo**. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

BOLTER, J. David; GRUSIN, Richard. **Remediation**. Understanding New Media. Cambridge: MIT Press, 2000. Disponível em: <http://monoskop.org/images/a/ae/Bolter_Jay_David_Grusin_Richard_Remediation_Understanding_New_Media_low_quality.pdf>. Acesso em 06 jan. 2015

BOOKCHIN, Natalie y SHULGIN, Alexei. **Introduction to net.art (1994-1999)**. Mar.-Abr. 1999. Disponível em: <easylife.org/netart/catalogue.html>. Acesso em: 06 jan. 2015

BORGES, José Luis. **El Aleph**. Buenos Aires: Alianza Editorial, 1974. Disponível em: <<http://losdependientes.com.ar/uploads/zg7rc3yab.pdf>>. Acesso em 27 nov. 2014.

BREA, José Luiz. **La Era Posmedia**. Acción Comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales. Salamanca: Editorial CASA, 2002.

_____. **El Tercer Umbral**: Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural. Murcia, ES: CENDEAC, 2003.

BURROUGHS, William S. **Almoço Nu**. 3ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1992.

BUSH, Vannevar. As we may think. **Atlantic Monthly**, v.176, 1, 1945, p.101-108. Disponível em: <<http://www.theatlantic.com/unbound/flashbks/computer/bushf.htm>>. Acesso em 28 fev. 2015.

CARROLL, Lewis. **Alice**: edição comentada de Aventuras de Alice no país das maravilhas; Através do espelho. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2002.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia Internet**: Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

CHAN, Jaennifer. Notes on the post-internet. KHOLEIF, Omar. **You are Here: Art After the Internet**. Manchester: Cornerhouse Publications, 2014, p. 106-123.

CLYNES, Manfred E.; KLINE, Nathan S. Cyborgs and Space. **Astronautics**. New York, set. 1960, p.26-27, 74-76. Disponível em: <<http://web.mit.edu/digitalapollo/Documents/Chapter1/cyborgs.pdf>>. Acesso em 17 ago. 2014.

COSTA, Rachel Cecília de Oliveira. **Imagem e linguagem na pós-história de Vilém Flusser**. 2009. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Filosofia, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013 (orientação Dr. Rodrigo Antônio de Paiva Duarte). Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/ARBZ-7TSH92/disserta__o_rachel_costa.pdf?sequence=1>. Acesso em: 23 ago. 2013.

COSTA, Anderson. **A Revolução pelo Acaso ou o cut-up no Cinema Underground dos Anos 60**. 2013. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Linguagem, Identidade e Memória, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

dade e Subjetividade, Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, 2013 (Orientação Dr. Antonio João Teixeira)

CRIMP, Douglas. "Pictures". **October**, n. 8, p. 75-88, 1979.

CRUZEIRO, Cristina Pratas. **A Caminho da Dissolução**: a problemática da autoria na arte contemporânea. 2009. Dissertação (Mestrado), Faculdade de Belas Artes, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2009 (orientação Dr. Fernando António Baptista Pereira).

DELL'ARIA, Annie. Appropriate Appropriation: a comparison of the reuse of images across the terms post-modern, post-comunism and post-production. **Re-Visions: The Journal of International Postgraduate Students**, v. 1, dez. 2010.

DEKKER, Annet. Assembling traces, or the conservation of net art. **Necus: European Journal of Media Studies**. Spring 2014, June 13, 2014. Disponível em: <<http://www.necus-ejms.org/assembling-traces-conservation-net-art/>>. Acesso em 10 set. 2014.

DENIELS, Dieter. Reverse Engineering Modernism with the Last Avant-Garde. In: DENIELS, Dieter; REISINGER, Günther (Eds.). **netpioneers 1.0** – contextualising early net-based art. Berlim/New York: Stenderg Press, 2010, p. 15-61.

DERRIDA, Jacques. **Specters of Marx**: The State of the Debt, the Work of Mourning and the New International. New York: Routledge, 1994. Disponível em: <<http://m.friendfeed-media.com/411d68a9b887290f0f6a1621dad4ad2249ea7421>>. Acesso em: 10 set. 2014.

DE SOUZA E SILVA, Adriana. **Interfaces móveis de comunicação e subjetividade contemporânea**: de ambientes de multiusuários como espaços (virtuais) a espaços (híbridos) como ambientes de multiusuários. 2004. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura), Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2004. (Orientador: Paulo Roberto Gibaldi Vaz). Rio de Janeiro, 2004.

DICK, Phillip K. **Do Androids Dream of Electric Sheep?**. New York: Ballantine Books, 1996.

DOMINGUES, Diana. **A arte no século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: Ed. UNESP, 1997.

DUARTE, Fernanda da C. P. **A materialidade dos dispositivos na construção de experiências em net artes**. 2007. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007 (Orientadora Prof. Dr^a Patrícia Moran).

EVANS, Davis (org.). **Appropriation**. London : Whitechapel Gallery, 2009.

FILHO, Antônio Gonçalves. Paixão, Angústia e Fé em Dobro. **O Estado de São Paulo**, São Paulo, 25 Jun. 2011, Caderno “Sabático”, p. 3. Disponível em: <digital.estadao.com.br/download/pdf/2011/06/25/S3.pdf>. Acesso em: 27 out. 2014

FLEISHMAN, Glenn. Everybody knows you’re a dog. After 20 years, a cartoon’s punch line has become ironic. **The Magazine**, Issue #21, 18 jul. 2013. Disponível em: <<http://the-magazine.org/21/everybody-knows-you-re-a-dog#.VPW-WmddV2E>>. Acesso em: 27 out. 2014

FLUSSER, Vilém. **Los Gestos**: fenomenología y comunicación. Barcelona: Herder, 1994.

_____. **Bodenlos**: uma autobiografia filosófica. São Paulo: Annablume, 2007.

_____. **O Universo das Imagens Técnicas**: Elogio da Superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

_____. **O Mundo Codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. Org. Rafael Cardoso; Trad. Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

_____. **Filosofia da Caixa Preta**: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Annablume, 2001.

_____. **Nascimento de Imagem Nova**. S/d. Disponível em: <<http://www.flusserbrasil.com/art381.pdf>>. Acesso em: 19 fev. 2014

FOSTER, Hal. **Art since 1900**: modernism, antimodernism, postmodernism. London: Thames & Hudson, 2004.

FRAGOSO, Suely. Cunctus Ergo Sum. Crítica à compreensão cartesiana de sujeito nos estudos da cibercultura. In: REIS, Angela P.; TRIVINHO, Eugênio (Org). **A cibercultura em transformação**: poder, liberdade e sociabilidade em tempos de compartilhamento, nomadismo e mutação de direitos. São Paulo: ABCiber/Instituto Itaú Cultural, 2010, p. 182-187.

GONÇALVES, Fernando do Nascimento. Tecnologia e cultura: usos artísticos da tecnologia como prática de comunicação e laboratório de experimentação social. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 38, p. 100-110, 2009. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/5307/3877>>. Acesso em 27 mar. 2014.

GRAY, Chris; FIGUEROA-SARRIERA, Heidi; MENTOR, Steven (Orgs.). **The ciborg handbook**. Nova York: Routledge, 1995.

GREENE, Rachel. **Internet Art**. London: Thames & Hudson, 2004.

_____. Web Work: a history of internet art. **ArtForum**, n. 9, p. 162-167, mai 2000. Disponível em: <http://cyberhouse.arted.psu.edu/visualculture/history_net_art.pdf>. Acesso em: 15 out 2013.

HARAWAY, Donna J.; KUNZU, Hari; TADEU, Tomaz (Org. e Trad.). **Antropologia Ciborg: As Vertigens do Pós-Humano**. 2ª. Ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

_____. Science, Technology: and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. In: _____. **Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature**. New York: Routledge, 1991, p.149-181.

HEIDEGGER, Martin. **Marcas do caminho**. Tradução por Marco Antonio Casanova. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2008. (Coleção Textos Filosóficos).

HENNION, Antoine. **La Pasi n musical**. Tradução Jordi Terr . Barcelone/Buenos Aires/M xico: Ed. Paid s, 2002. Dispon vel em: <<http://doctoradosociales.com.ar/wp-content/uploads/11-Hennion-A.-2002-La-pasi+%C2%A6n-musical.pdf>>. Acesso em: 25 fev. 2014.

HIP LITO, Rodrigo; GRANDO, Angela. Colabora  o como Subst ncia da Proposta de Arte: M ltiplas Retomadas em 'Mouchette.org'. In: SEMIN RIO IBERO-AMERICANO PO TICAS DA CRIA  O, 2014, Vit ria. **Po ticas da Cria  o, E.S. 2014. Semin rio sobre o processo de cria  o nas Artes**. S o Paulo: Intermeios, 2014. V. 1, p. 212-219. Dispon vel em: <<http://notamanuscrita.com/2014/03/14/codex/>>. Acesso em: 12 jan. 2015.

_____. Deliberar, incorporar e apropriar: rea  o ao inconsciente tecnol gico. In: X ENCONTRO DE HIST RIA DA ARTE: Estudos transdisciplinares e m todos de an lise, 2014, Campinas. **Atas...** Campinas: UNICAMP/ IFCH/CHAA, 2014.

_____. A delibera  o e o destino encoberto. **Revista do Col quio de Arte e Pesquisa do PPGA-UFES**, Vit ria, v. 3, n. 6, p. 104-118, 2014. Dispon vel em: <<http://notamanuscrita.com/2014/03/14/codex/>>. Acesso em: 13 fev. 2015.

HODKINSON Juliana. Aphorisms, fragments and paratactic synthesis: H lderlin references and compositional style in Gy rgy Kurt g's ...quasi una fantasia... . In: **Musik & Forskning**, Copenhagen, n. 29. Department of Musicology, University of Copenhagen, 2004, p. 25-32. Dispon vel em: <http://kunstogkulturvidenskab.ku.dk/forskning/publikationer/musik_forskning/publikationer/mf29_2004/2004-03-juho.pdf>. Acesso em: 28 mai. 2014

HUIZINGA, Johann. **Homo Ludens**. Perspectiva: S o Paulo, 2000. Dispon vel em: <<http://ir.nmu.org.ua/bitstream/handle/123456789/132550/68693b58d310bd9a99b0d9eed159484a.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 17 fev. 2014.

- JAMESON, Frederic. "Postmodernism and consumer society". In: FOSTER, Hal (org.). **Postmodern culture**. Londres: Pluto Press, 1985, pp. 111-125. Disponível em: <http://danm.ucsc.edu/media/khazar_images/fredric_jameson.pdf>. Acesso em: 30 jun. 2013.
- JONES, Catharine A. (Ed.). **Sensorium: Embodied Experience. Technology and Contemporary Art**. Cambridge: MIT press. 2006.
- JUNG, Carl Gustav. **O Eu e o Inconsciente**. Tradução de Dora Ferreira da Silva. Petrópolis: Vozes (Obras Completas de C. G. Jung, Volume VII), 2011.
- KENNEDY, Helen. Beyond Anonymity or Future Directions for the Internet Identity Research. In: **New Media and Society**, n.º 6. London: Thousand Oaks, 2006.
- KERANGAL, Pierre Le Gal de. **Artistic collaboration and players' identities in web space and time**. 2004. Tese (Doutorado em filosofia), The Steinhardt School of Education, New York University, New York, 2004. (orientação Dr. John V. Gilbert). Disponível em: <http://www.flyvision.org/phd/art_collaboration_identity_web_diss_2004.pdf>. Acesso em: 28 jun. 2014
- KERCKHOVE, Derrick. **A Pele da Cultura**. Investigando a nova realidade eletrônica. São Paulo: Annablume, 2009.
- KRAUSE, Bernardo Gustavo. "O ser que nega". **Flusser Studies** 15, maio de 2013a. Disponível em: <<http://www.flusserstudies.net/archive/flusser-studies-15-may-2013>>. Acesso em: 16 mai. 2014
- _____. O espelho de Flusser. **ArteFilosofia**, Ouro Preto, UFOP, n. 14, p. 171-183, jul 2013b.
- LACAN, Jacques. **Seminário II – O Eu na teoria de Freud e na técnica da psicanálise**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985, apud ÍTALO, Adriana. **Arte e Natureza: circuitos filosóficos integrados**, tese de doutorado em Filosofia. Rio de Janeiro: PUC, 2004.
- LALONDE, Joanne. Mythographies web: fabrications d'identités. **Archée: revue d'art en ligne, arts médiatiques & cyberculture**. GRAM/UQAM, dez 2003. Disponível em: <<http://archee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=220>>. Acesso em: 13 jun. 2014.
- LATOUR, Bruno. **Jamais Fomos Modernos: ensaio de antropologia simétrica**. Trad. Carlos Irineu da Costa, 2ª ed. 2009 – 1ª reimpressão 2011. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.
- LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 2003.
- _____. A memória étnica. In: _____. **História e Memória**. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 2003, p. 423-437.
- LE MOS, André. **A comunicação das coisas: teoria ator-rede e cibercultura**. São Paulo: Annablume, 2013.

LETHEM, Jonathan. The ecstasy of influence: a plagiarism. **Harper's Magazine**, p. 59-71. fev 2007.

LÉVI-STRAUSS, Claude, **O pensamento selvagem**. Tradução Tânia Pellegrini. Campinas: Papirus, 1989.

LICKLIDER, J.. Man-Computer Symbiosis. **Transactions on Human Factors in Electronics**, v. HFE-1, p.4-11, mar. 1960. Disponível em: <<http://memex.org/licklider.pdf>>. Acesso em: 15 mai. 2014

_____. The Computer as a Communication Device. **Science and Technology**, abril 1968. Disponível em: <<http://memex.org/licklider.pdf>>. Acesso em: 29 jun. 2014

LUINING, Peter. Interview with Peter Luining and Mouchette. In **Rhizome.org**. 27 mar 2004. Disponível em: <<http://rhizome.org/discuss/view/12570/>>. Acesso em: 15 out 2013.

MACHADO, Arlindo. Repensando Flusser e as imagens técnicas. In: LEÃO, Lúcia (org.). **Interlab: Labirintos do Pensamento Contemporâneo**. São Paulo: Iluminuras, 2002, p. 147-156.

MANOVITCH, Lev. **The language of new media**. Massachusetts: MIT Press, 2001.

_____. Efeitos de escala. BARRETO, Ricardo; PERISSINOTTO, Paula (editores). **Teoria Digital: dez anos do FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica**. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2010, p. 212-221.

_____. **Software takes command: extending the language of new media**. New York: Bloomsbury, 2013. Disponível em: <<http://www.2m7.nl/softwarestudies/software%20takes%20command.pdf>>. Acesso em: 25 mai. 2014.

MARQUES, Mario Silvério. A Pedra Parideira e a Panacéia Universal. **Kairós**, Revista de Filosofia & Ciência, 5. Lisboa: Centro de Filosofia e Ciência de Lisboa, 2012, p. 91-139. Disponível em: <<http://kairos.fc.ul.pt/nr%205/A%20pedra%20parideira%20e%20a%20panaceia%20universal.pdf>>. Acesso: 16 jun. 2014.

MARQUES, Susana Lourenço. **Cópia e Apropriação da Obra de Arte na Modernidade**. 2007. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Faculdade de Ciências Sociais Humanas, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2007. (orientação Dr.^a Maria Tereza Cruz).

MARTINS, Claudia Santana. **Vilém Flusser: tradução na sociedade pós-histórica**. 2010. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês, Departamento de Letras Modernas, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. (orientação Dr.^a Lenita Maria Rimoli Esteves). Disponível em:

<www.teses.usp.br/teses/disponiveis/.../2010_ClaudiaSantanaMartins.pdf>. Acesso em: 01 jun. 2014.

MASUALLI, Guadalupe Aguiar. Del *resga* al videoblog: el usuario como productor y la experiencia colaborativa. In: **3º Encontro Inclusiva-Net: net.art** (segunda época) la evolución de la creación artística en el sistema-red. Buenos Aires: Medialab-Prado, 2009, p. 9-20.

MAUSS, Marcel. **Sociologia e Antropologia**. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

MELLENBAMP, Patricia. The Old and the New: Nam June Paik. **Art Journal**, v. 54, n.º 4, Video Art. College Art Association, 1995, pp. 41-47. Disponível em: <[http://art310-f12-hoy.wikispaces.umb.edu/file/view/OldandNew\(Mellencamp\).pdf](http://art310-f12-hoy.wikispaces.umb.edu/file/view/OldandNew(Mellencamp).pdf)>. Acesso em: 17 jun. 2014

MITCHELL, William J. T.. **What do pictures want?** The lives and loves of images. Chicago: The University of Chicago Press, 2005.

MORSE, Margaret. What cyborgs eat? Oral logic in na information society. In: BENDEN, Gretchen; DRUKREY, T. **Culture on the Brink: Ideologies of technology**. Seattle: Bay Press, 1994, p. 164-165.

MOUCHETTE; SANT, Toni; SANTORINEOS, Manthos. Rape, Murder and Suicide Are Easier When You Use a Keyboard Shortcut: Mouchette, an On-Line Virtual Character. **Leonardo**, Massachusetts, MIT Press, v. 38, n. 3, p. 202–206, 2005. Disponível em: <<http://about.mouchette.org/wp-content/uploads/2012/07/Leornado-article.pdf>>. Acesso em: 12 out. 2014.

MUIR, Gregor. Past, Present and Future Tense. **Leonardo**, Massachusetts, MIT Press, v. 35, n. 5, p. 499-508, 2002,.

MUSIL, Robert. **O homem sem qualidades**. Tradução de Lya Luft e Carlos Abbenseth. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

NASCIMENTO, Elisa Noronha. A musealização da arte contemporânea como um processo discursivo e reflexivo de reinvenção do museu. **MIDAS**, 3, 2014. Disponível em: <<http://midas.revues.org/563>>. Acesso em: 02 jun. 2014.

NEDDAM, Martine. **Zen and the art of database maintenance**. In: DEKKER, Annet (org.). **archive2020: sustainable archiving of born-digital cultural content**. Creative Commons Publication: Virtueel Platform, 2010, p. 11-19.

NORTON, Quinn. Everything Is Broken. In: **The Messenge**, 2014. Disponível em: <<https://medium.com/message/everything-is-broken-81e5f33a24e1>>. Acesso em: 17 ago. 2014.

OWENS, Craig. The Allegorical Impulse: Toward a Theory of Postmodernism. **October**, n.º12, 1980, p. 67-86.

PANG, Alex Soojung-Kim. Mobility, Convergence, and the End of Cyberspace. In: NYÍRI, Kristóf (Org.). **Integration and Ubiquity**. Towards a Philosophy of Telecommunications Convergence. Wien: Passagen, 2008, p. 55–62.

PAULINO JÚNIOR, José. **O cut-up em Naked Lunch de William Burroughs**: a narrativa em estilhaços. 2004. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP), Assis, 2004. (orientação: Dr.^a Cleide Antonia Rapucci).

PELLEGRINO, Giuseppina. Convergence and saturation. Ecologies of artefacts in mobile and ubiquitous interaction. In: NYÍRI, Kristóf (ed.). **Towards a Philosophy of Telecommunications Convergence**. Communications in the 21st Century. Budapest: T-Mobile Hungary/The Hungarian Academy of Sciences, 2007, p. 227-231. Disponível em: <http://eprints.kingston.ac.uk/2345/1/prepro2007_szin.pdf>. Acesso em 15 jun. 2014.

PIACENTINI, Gustavo. **Reificação na Ficção Científica norte-americana dos anos 1960**: uma análise do foco narrativo de *Do Androids Dream of Electric Sheep?* De Phillip K. Dick. 2011. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês, Departamento de Letras Modernas da Faculdade de Filosofia Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo: 2011. (Orientação Dr. Marcos César de Paula Soares).

PRADO, Gilberto. **ArteTelemática**: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuários. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. (Rumos Itaú Cultural Transmídia).

QUIVY, R.; CAMPENHOUDT, L.. **Manuel de Recherche en Sciences Sociales**. Paris: Dunod, 1995.

REINALDO, Gabriela. A Natureza de Vilém Flusser: experiências limites. **Flusser Studies** 15, maio 2013. Disponível em: <<http://www.flusserstudies.net/archive/flusser-studies-15-may-2013>>. Acesso em: 03 jun. 2013.

SALVAGGIO, Eryk. **A Critical Analysis of Mouchette.org**. 19 nov 2002. Disponível em: <<http://about.mouchette.org/a-critical-analysis-of-mouchette-org/>>. Acesso em: 15 out 2013.

SANTAELLA, Lúcia. **Ecologia pluralista da comunicação**. Conectividade, mobilidade, ubiquidade. São Paulo: Paulus, 2010.

_____. Pós-Humanismo, por quê?. **Revista USP**, São Paulo, n.74, p. 126-137, Jul/Ago 2007. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/>>. Acesso em: 03 jun. 2013

_____. Sujeito, subjetividade e identidade no ciberespaço. LEÃO, Lúcia (org.). **Derivas**: cartografias do ciberespaço. São Paulo: Annablume, 2004, p. 45-54.

_____. **Cultura e artes do pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2003.

SANT-EXUPÉRY, Antoine de. **Terra dos Homens**. Tradução Rubem Braga. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1968.

SHAPIN, Steven; SCHAFFER, Simon. **Leviathan and the air-pump**: Hobbes Boyle and the Experimental Life. Princeton: Princeton University Press, 1985. Disponível em: <http://monoskop.org/images/7/74/Shapin_Sтивен_Schaffer_Simon_Leviathan_and_The_Air-Pump_Hobbes_Boyle_and_the_Experimental_Life.pdf>. Acesso em: 04 jun. 2014.

SIMONDON, Gilbert. **El modo de existencia de los objetos técnicos**. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2007.

SOMMERSETH, Hanna Mathilde. **Being Virtual**: Embodiment and Experience in Interactive Computer Game Play. Tese de doutorado apresentada a University of Edinburgh, 2010. Disponível em: <<https://www.era.lib.ed.ac.uk/bitstream/handle/1842/5557/Sommerseth2010.pdf;jsessionid=482D0AD5CC9F3C73D86749385A390EF7?sequence=1>>. Acesso em: 23 jun. 2014.

STALLABRAS, Julian. Can Art History Digest Net Art?. In: DENIELS, Dieter; REISINGER, Günther (Eds.). **netpioneers 1.0 – contextualizing early net-based art**. Berlim/New York: Stenderg Press, 2010, p. 165-179.

TIBURI, Márcia. Máquina de Mundo: uma análise do conceito de aparelho em Vilém Flusser. **GHREBH** Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia, v. 1, n.º 11, 2008. Disponível em: <<http://revista.cisc.org.br/ghrebh/index.php?journal=ghrebh&page=article&op=view&path%5B%5D=304>>. Acesso em: 29 ago. 2014.

TURKLE, Sherry. **Alone Together**: why we expect there from technology and less from each other. New York: Basic Books, 2012. Disponível em: <<http://minhateca.com.br/sancwb/Documentos/>>. Acesso em: 17 abr. 2014

VECCHI, Roberto; FINAZZI-AGRÒ, Ettore. Pior do que ser assassino... . In: **Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea**, n. 29, p. 67-86, 2007. Disponível em: <<http://periodicos.unb.br/index.php/estudos/article/view/2077>>. Acesso em: 17 abr. 2014.

VERWOERT, J. Apropos Appropriation: Why stealing images today feels different. In: B. Ruf & Wallis (ed.). **Tate International/2006**: New British Art. London: Tate Publishing, 2007, p. 14-21.

VIRILIO, Paul. **El Accidente Original**. 1ª Ed. Buenos Aires: Amorrortu, 2009.

WIENER, Norbert. **Cybernetics**: or Control and Communication in the Animal and the Machine. London: John Wiley & Sons/M.I.T. Press, 1961. Disponível em: <<http://homes.esat.kuleuven.be/~maapc/static/files/CACSD/wiener-cybernetics-excerpts.pdf>>. Acesso em: 29 ago. 2014.

ZEILINGER, Martin. **Art and Politics of Appropriation**. 2009. Tese (Doutorado em xx), Centro de Literatura Comparada, Universidade de Toronto, Toronto, 2009.

Sites, Weblogs, Trabalhos de Arte Online

AAVC; YPROCTIONS. **Hamaca**: Media & Video Art Distribution From Spain. S.d.. <www.hamacaonline.net/>.

Archiv von **THE THING Hamburg**. 2006-2009. <thing-hamburg.de/>.

BLANK & JERON. **Sero**. 1998. <www.blankjeron.com/sero/>.

ELMCIP Electronic Literature Knowledge Base. Bergen Electronic Literature Research Group. <<http://elmcip.net/>>.

GOLAN, Doron. **Rose Goldstein Archive of New Media Art**. Cornell University Library. <<http://www.computerfinearts.com/>>.

HIPÓLITO, Rodrigo; PEDRONI, Fabiana. **Nota Manuscrita**. <notamanuscrita.com>.

LIALINA, Olia. **ArtTelePortacia**. 1998. <art.teleportacia.org>.

LOVINK, Geert; SCHULTZ, Pit. **Nettime**. 1995. <nettime.org>.

MOUCHETTE. **Mouchette in the Museum**. <<http://siegen.mouchette.org/>>.

NEDDAM, Martine. <neddam.org>.

_____. **Mouchette.org**. 1996. <mouchette.org>.

_____. **David Still**. 2001. <davidstill.org>.

_____. **Xiao Qian**. 2006. <turbulence.org/Works/XiaoQian/>.

Net-ej-art. 2014. <net-ej-art.blogspot.com.es/>.

LIALINA, Olia. **My boyfriend came back from the war**. 1996. <<http://www.teleportacia.org/war/>>.

STAEHLE, Wolfgang. **THE THING**. 1995. <bbs.thing.net/login.thing>.

THING Amsterdam. 1996. <www.thing.desk.nl/home.html>.

THING Berlin. S.d.. <www.thing.de/>.

THING Frankfurt. 1992. <thing-frankfurt.de>.

THING New York. S.d.. <post.thing.net/>.

THING Roma. S.d.. <www.ecn.org/thingnet/frameset.html>.

TRIBE, Mark. **Rhizome.org.** 1996. <www.rizhome.org>.

Turbulence.org. New Radio and Performing Arts, Inc., 1996. <<http://turbulence.org/>>.

Audiovisual

BAUMBACH, Noah. **The Squid and the Whale.** 81 min. Estados Unidos: Samuel Goldwyn Films/Sony Pictures International/Destination Films/Original Media/Ambush Entertainment/Andrew Lauren Productions/American Empirical Pictures/Peter Newman Productions/InterAL/Seven Hills Pictures/Squid and Whale Inc., 2005.

BRESSON, Robert. **Mouchette.** 78 min. Paris: Argos Films, Parc Film, 1967.

CAMERON, James. **Terminator.** 107 min. Estados Unidos: Hemdale Film/Pacific Western/Euro Film Funding/Cinema 84, 1984.

CRONENBERG, David. **Videodrome.** 87 min. Canada: Canadian Film Development Corporation/Famous Players/Filmplan International/Guardian Trust Company/Victor Solnicki Productions, 1983.

_____. **Naked Lunch.** 115 min. Canada: Film Trustees Ltd./Naked Lunch Productions/Nippon Film Development and Finance/Ontario Film Development Corporation, The Recorded Picture Company (RPC)/Téléfilm Canada, 1991.

_____. **eXistenZ.** 97 min. Canadá/Inglaterra: Alliance Atlantis Communications/Canadian Television Fund/Harold Greenberg Fund/Movie Network/Natural Nylon Entertainment/Serendipity Point Films/Téléfilm Canada/Union Générale Cinématographique, 1999.

FOLMAN, Ari. **The Congress.** 122 min. Israel/Germany/Poland/Luxembourg/Belgium/France: Bridgit Folman Film Gang/Pandora Filmproduktion/Opus Film/Paul Thiltges Distributions/Entre Chien et Loup/Liverpool, 2013.

KAMIYAMA, Kenji. **Ghost in The Shell: Stand Alone Complex**. Japão: Bandai Visual Company/DENTSU Music And Entertainment/Kodansha/Production I.G, 2002-2005.

KAUFMAN, Charlie. **Synecdoche, New York**. 124 min. Estados Unidos: Sidney Kimmel Entertainment/Likely Story/Projective Testing Service/Russia, 2008.

KUBRICK, Stanley. **2001: A Space Odyssey**. 160 min. Estados Unidos/Inglaterra: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM)/Stanley Kubrick Productions, 1968.

LANG, Fritz. **Metropolis**. 153 min. Alemanha: Universum Film (UFA), 1927.

MARKER, Chris. **La Jetée**. 28 min. Paris: Argos Films, 1962.

PFISTER, Wally. **Transcendence**. 119 min. Inglaterra/China/Estados Unidos: Alcon/Entertainment/DMG Entertainment/Straight Up Films/Syncopy, 2014.

SALEH, Tarik. **Metropia**. 86 min. Suécia/Dinamarca/Noruega: Atmo Media Network/Canal Television AB/Film i Väst/Sandrew Metronome Distribution Sverige AB/Sveriges Television (SVT)/Tordenfilm AS/Trust Film Sales 2 ApS/Zentropa Entertainments/Zentropa Productions, 2009.

STENNER, Chris; UIBEL, Arvid; WITTLINGER, Heidi. **Das Rad**. 8 min. Alemanha: Filmakademie Baden-Württemberg 2003.

WACHOWSKI, Andy & Lana. **Matrix**. 136 min. Austrália/Estados Unidos: Warner Bros/Village Roadshow Pictures/Groucho II Film Partnership/Silver Pictures, 1999.

